

ヒューリン	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
コンバットマスタリー	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[武器攻撃]による[命中判定]の[達成値 + 1]の修正を得る。
ハーフブラッド	メイキング	-	-	-	-	キャラクター作成時に、あなたはヒューリン以外の種族スキルを一つ取得する。 キャラクターシートには取得した多種族のスキルのみを記入すること。
プロヴィデンス	メイキング	-	-	-	-	キャラクター作成時に、あなたの[フェイト]を + 1 する。 但し、このスキルによって増えた[フェイト]を使用しても成長点は得られない。
オールラウンド	メイキング	-	自身	-	-	キャラクター作成時に能力値のどれか一つに + 1 のボーナスを得る。
ギフト	判定の直前	本文参照	自身	-	-	あなたの行う判定のダイスに2個追加する。(ギフト) 1 シナリオに1回だけ使用することができる。

エルダナーン	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
イモータリティ	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[知力] 判定の[達成値]に + 1 の修正を得る。 但し、[判定]が[魔術]のスキルには使用できない。
フォティテュード	メイキング	-	-	-	-	キャラクター作成時に、あなたの[最大MP]を + 5 する。
マジックマスタリー	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[魔術判定]の[達成値]に + 1 の修正を得る。
オフENSEイブセンス	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[魔法攻撃]のダメージは、常に + 1 の修正を得る。
マジックセンス	メイキング	-	自身	-	-	キャラクター作成時に[知力]の[能力基本値]に + 3 のボーナスを得る。 これによって最大値である13を超えても良い。

ドゥアン	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
ウイング	マイナーアクション	自動成功	自身	-	-	あなたは[マイナーアクション]で[飛行状態]になることができる。 この効果は、そのシーンが終了するまで持続する。
タフネス	メイキング	-	-	-	-	キャラクター作成時に、あなたの[最大HP]を + 5 する。
ナチュラルウェポン	メイキング	-	-	-	-	あなたは爪を武器として使用できる。データは"アイアンクロー"を使用する。但し重量は0とする。 また、「種別:格闘」以外の武器の装備も可能である。
ステッドファイト	パッシブ	-	自身	-	-	あなたは[転倒]を受けない。(ステッドファイト)はキャラクター作成時に取得することは出来ない。
ストロング	パッシブ	-	自身	-	-	あなたの行う[白兵攻撃]によって与えるダメージに + 2 する。 (ストロング)はキャラクター作成時に取得することは出来ない。

ネヴァーフ	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
アダマント	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが[物理ダメージ]によって受けた[HPダメージ]を3点軽減できる。
アックスマスタリー	パッシブ	-	自身	-	-	「種別:斧」の武器を使用した、あなたが行う[命中判定]にダイスを一個追加する。
マスターハンド	パッシブ	自動成功	自身	-	-	あなたが行う[錬金術判定]の[達成値]に + 1 する。
テクニクマスタリー	パッシブ	-	自身	-	-	あなたの行う[錬金術判定]と[命中判定]以外の[器用]判定の[達成値]に + 1 の修正を得る。
ラーニングポーション	パッシブ	-	自身	-	-	あなたの行う「種別:ポーション」を使用した際のダイスロールの結果は常に + 2 される。

フィルボル	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
トリックスター	本文参照	-	-	-	-	あなたが作動させたトラップの効果は無効化する。但しトラップは作動したことになる。 1シナリオに1回だけ使用可能。
マジックレジスト	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが[魔法ダメージ]によって受けた[HPダメージ]を3点軽減できる。
ラッキースター	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[幸運]判定にダイスを一個追加する。
ニンブル	パッシブ	-	自身	-	-	あなたの行う[回避判定]の[達成値]に + 1 の修正を得る。
リラックス	パッシブ	-	自身	-	-	あなたの行うトラップ解除]の判定の[達成値]に + 1 の修正を得る。

ヴァーナ	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
アクロバット	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[回避判定]以外の[敏捷]判定に + 1 の修正を得る。
オーバーパス	パッシブ	-	自身	-	-	あなたの[移動力]に + 5 m する。また、あなたはいかなる状態でも[封鎖]されることは無い。
ハイジャンプ	パッシブ	-	自身	-	-	あなたは[マイナーアクション]で[離脱]を行うことができる。
ジャッジメント	パッシブ	-	自身	-	-	あなたの所属するギルドメンバー全員の[行動力]を + 2 する。 (ジャッジメント)はキャラクター作成時に取得することは出来ない。
ワイルドセンス	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[トラップ探知]以外の[感知]判定の[達成値]に + 1 の修正を得る。 (ワイルドセンス)はキャラクター作成時に取得することは出来ない。

ウォーリア	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
ボルテクスアタック	ダメージロールの直前	自動成功	自身	-	-	(ボルテクスアタック) は[自動取得スキル]である。あなたが行う[白兵攻撃]のダメージを + [(CL) D6] する。1シナリオに1回だけ使用可能。 (ボルテクスアタック) のSLは2レベル以上にできない。
アイアンクラッド	ダメージロールの直後	自動成功	自身	-	4	あなたが受けた[物理ダメージ]による[HPダメージ]を - [(SL) D6] する。 一回の[物理ダメージ]に対して一回しか使用できない。
インヴィジブルアタック	マイナーアクション	自動成功	自身	-	3	その[メインプロセス]中にあなたが行う[武器攻撃]の[命中判定]にダイスを一個追加する。 (インヴィジブルアタック) のSLは2レベル以上にできない。
エンラージリミット	パッシブ	-	自身	-	-	あなたの装備品、および所持品の重量制限が [(筋力基本値) + SL × 3] となる。
オートガード	パッシブ	-	自身	-	-	[武器攻撃] に対する、あなたが行う[回避判定]の[達成値]に + SL の修正を得る。
カバーリング	ダメージロールの直前	自動成功	単体	至近	2	使用することで、対象が受ける[物理ダメージ]もしくは[魔法ダメージ]をあなたが代わりに受ける。 HPダメージの算出時には、あなたの[物理防御力]や[魔法防御力]を使用すること。 一回のメジャーアクションに対して使用できるのは一回だけである。 (カバーリング) のSLは2レベル以上にできない。
スピアマスター	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[武器攻撃]の[命中判定]にダイスを一個追加する。 但し、この[武器攻撃]には「種別：槍」の武器を使用していなければならない。 (スピアマスター) のSLは2レベル以上にできない。
スマッシュ	マイナーアクション	自動成功	自身	-	5	その[メインプロセス]中にあなたが行う[白兵攻撃]のダメージを + [筋力] する。 (スマッシュ) のSLは2レベル以上にできない。
ソードマスター	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[武器攻撃]の[命中判定]にダイスを一個追加する。 但し、この[武器攻撃]には「種別：長剣」の武器を使用していなければならない。 (ソードマスター) のSLは2レベル以上にできない。
トゥーハンドソードマスター	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[武器攻撃]の[命中判定]にダイスを一個追加する。 但し、この[武器攻撃]には「種別：両手剣」の武器を使用していなければならない。 (トゥーハンドソードマスター) のSLは2レベル以上にできない。
バーサーク	マイナーアクション	自動成功	自身	-	3	あなたが行う[武器攻撃]のダメージを + [SL × 2] する。但し、[回避判定]のダイスが一個減少する。 この効果は(バーサーク)を解除するまで持続する。 (バーサーク)の解除には[マイナーアクション]を必要とする。
バッシュ	メジャーアクション	命中判定	単体	武器	4	対象に[武器攻撃]を行う。この時のダメージを + [(SL) D6] する。
パリィ	マイナーアクション	自動成功	自身	-	2	あなたが行う[回避判定]に + [SL × 2] の修正を得る。 但し、[メジャーアクション]で行う[行為判定]のダイスが一個減少する。 この効果は(パリィ)を解除するまで持続する。(パリィ)の解除には[マイナーアクション]を必要とする。
ブランディッシュ	メジャーアクション	命中判定	範囲(選択)	至近	4	対象を[単体]から[範囲(選択)]に変更し、[白兵攻撃]を行う。 (ブランディッシュ) のSLは2レベル以上にできない。
プロヴォック	セットアッププロセス	精神	単体	10m	4	対象の[精神]と[対決]に勝利すると、対象はこのラウンドの行動として、 あなたを対象とした攻撃を行わなくてはならなくなる。 但し、上記の行動が不可能な場合、効果は発揮されない。 (プロヴォック) のSLは2レベル以上にできない。
ディフェンダー	マイナーアクション	自動成功	自身	-	3	あなたの[物理防御力]を + [(SL) × 2] する。 但し、あなたの行うあらゆる攻撃のダメージロールのダイスが一個減少する。 この効果は(ディフェンダー)が解除されるまで持続する。 (ディフェンダー)の解除には[マイナーアクション]を必要とする。
パンプアップ	セットアッププロセス	自動成功	自身	-	6	あなたの行う[白兵攻撃]のダメージロールに + [1 D6] する。 但し、[回避攻撃]の[達成値]に - [5 - SL] される。(パンプアップ)の効果はラウンド終了まで持続する。

アコライト	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
ヒール	メジャーアクション	魔術	単体	20m	3	(ヒール)は[自動取得スキル]である。対象の[HP]を[(CL)D6 + [精神]]回復する。 (ヒール)のSLは2レベル以上にできない。
アンデッドベイン	メジャーアクション	魔術	単体	20m	8	対象に[(SL + 1)D6]の<闇>属性の[魔法ダメージ]を与える。 また、対象が「種族: アンデッド」のエネミーだった場合、ダメージにさらに+2D6する。
インヴォーク	メジャーアクション	魔術	単体	20m	6	対象が行う[回避判定]にダイスを一個追加する。この効果はシーン終了まで持続する。 (インヴォーク)のSLは2レベル以上にできない。
キュア	メジャーアクション	魔術	単体	20m	2	対象の[バッドステータス]を一つ回復させる。どの[バッドステータス]を回復させるかはあなたが決定すること。(キュア)のSLは2レベル以上にできない。
スロー	セットアッププロセス	魔術	単体	20m	4	対象の[行動値]を - [(SL)D6]する。この効果はそのラウンドの間、持続する。 但し[行動値]は0以下になることは無い。 (スロー)と(ヘイスト)の効果と同時に受けた場合、双方の効果は消滅する。
テレポート	メジャーアクション	魔術	範囲(選択)	至近	5	あなたが記憶した場所(マークポイント)に対象を移動させる魔術である。 マークポイントの上限はSL個までだが、記憶する時に入れ替えられる。 マークポイントの記憶には、メジャーアクションを消費する。なお、対象からあなた自身は外せない。 また、対象にできるのは、抵抗の意思の無いキャラクターだけである。
ブリンク	マイナーアクション	自動成功	自身	-	4	あなたを視界内の[SL × 20]m離れたところに移動させる。 但し、(ブリンク)を使用することで[エンゲージ]から離脱できない。 (ブリンク)は[魔術判定]を必要とせず、宣言しただけで効果を発揮する。
ブレッシング	メジャーアクション	魔術	単体	至近	6	対象の行う全ての[行為判定]にダイスを一個追加する。 この効果はそのラウンドの間、持続する。(ブレッシング)のSLは2レベル以上にできない。
プロテクション	ダメージロールの直後	自動成功	単体	20m	3	対象が受ける[HPダメージ]を - [(SL)D6]する。 (プロテクション)は[魔術判定]を必要とせず、宣言しただけで効果を発揮する。 一回のメジャーアクションに対して使用できるのは一回だけである。
ヘイスト	セットアッププロセス	魔術	単体	20m	3	対象の[行動値]を + [(SL)D6]する。この効果はそのラウンドの間、持続する。 但し、(ヘイスト)と(スロー)の効果と同時に受けた場合、双方の効果は消滅する。
ホーリーウェポン	メジャーアクション	魔術	単体	20m	4	対象が行う[武器攻撃]によるダメージを + [SL × 3]する。この効果は1シーンの間、持続する。
ホーリーライト	メジャーアクション	魔術	単体	20m	6	対象に[(SL + 1)D6]の<光>属性の[魔法ダメージ]を与える。
メイスマスタリー	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[武器攻撃]の[命中判定]にダイスを一個追加する。 但し、この[武器攻撃]には「種別: 打撃」の武器を使用していなければならない。 (メイスマスタリー)のSLは2レベル以上にできない。
リジェネレーション	メジャーアクション	魔術	自身	-	5	[クリンナップフェイズ]にあなたの[HP]を[SL × 2]点回復させる魔術。 この効果は、対象が[戦闘不能]になるか、1シーンの間、持続する。
レイズ	メジャーアクション	魔術	単体	至近	10	[戦闘不能]状態の対象を回復させる。対象の[HP]が0だった場合、1まで回復させる。 但し、対象は[行動済]となる。(レイズ)のSLは2レベル以上にできない。
アフエクション	パッシブ	-	自身	-	-	あなたの行う(ヒール)の効果に + [1D6]する。(アフエクション)のSLは2レベル以上にできない。
フェイス: アーケンラーヴ	メジャーアクション	魔術	単体	20m	7	対象が次に行う[武器攻撃]に対しては[回避判定]を行えない。 この効果は1シーンの間か、対象が[武器攻撃]をするまで持続する。1シナリオに[SL]回だけ使用可能。 このスキルを取得すると、他の(フェイス:)というスキルは取得できない。
フェイス: アエマ	本文参照	自動成功	自身	-	4	あなたが(ヒール)を使用する際に宣言する。その(ヒール)の対象を[範囲(選択)]に書き換える。 1シナリオに[SL]回だけ使用可能。 このスキルを取得すると、他の(フェイス:)というスキルは取得できない。
フェイス: グランアイン	メジャーアクション	魔術	単体	10m	10	対象に[(SL + 1)D6]の[魔法ダメージ]を与える。 この魔法の属性は魔法を使用した際にあなたが任意に決定すること。但し、属性を無くすことは出来ない。 このスキルを取得すると、他の(フェイス:)というスキルは取得できない。
フェイス: ゴヴァノン	メジャーアクション	魔術	単体	20m	7	対象が行う[武器攻撃]によるダメージを属性の無い[魔法ダメージ]とする。 また、対象が行う[武器攻撃]の[命中判定]に + SLする。この効果は1シーンの間、持続する。 このスキルを取得すると、他の(フェイス:)というスキルは取得できない。
フェイス: ダグデモア	判定の直後	自動成功	単体	20m	8	あなた以外のキャラクターが判定を行った直後に使用する。 その判定で使用したダイスのうち、一つを振りなおす。どれを振り直すかは対象が決定すること。 この時、一つも振り直さなくても良い。1シナリオに[SL]回だけ使用可能。 このスキルを取得すると、他の(フェイス:)というスキルは取得できない。

フェイス:ダナン	ダメージロールの直後	自動成功	単体	20m	3	対象が受ける[HPダメージ]をあなたが少し肩代わりするスキル。 対象に対する[HPダメージ]が決定した段階で、そのダメージを[SL×10]点まで任意の点数、あなたが肩代わりする。 このスキルを取得すると、他の《フェイス: 》というスキルは取得できない。
フェイス:ブリガンティア	メジャーアクション	魔術	単体	20m	7	対象が次に行う[魔術]に対しては[回避判定]を行えない。 この効果は1シーンの間か、対象が[魔術]を使用をするまで持続する。 1シナリオに[SL]回だけ使用可能。 このスキルを取得すると、他の《フェイス: 》というスキルは取得できない。

メイジ	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
マジックフォーシ	ダメージロールの直前	自動成功	自身	-	-	(マジックフォーシ)は[自動取得スキル]である。 あなたが行う[魔術]のダメージを+[(CL)D6]する。1シナリオに1回だけ使用可能。 (マジックフォーシ)のSLは2レベル以上にできない。
アースウェポン	メジャーアクション	魔術	単体	20m	5	対象が行う[武器攻撃]によるダメージを<地>属性の[魔法ダメージ]とする。 この効果は1シーンの間、持続する。(アースウェポン)のSLは2レベル以上にできない。
アースブレット	メジャーアクション	魔術	単体	20m	5	対象に[(SL+1)D6]の<地>属性の[魔法ダメージ]を与える。 また対象は一点でも[HPダメージ]を受けると[転倒]となる。
ウォーターウェポン	メジャーアクション	魔術	単体	20m	5	対象が行う[武器攻撃]によるダメージを<水>属性の[魔法ダメージ]とする。 この効果は1シーンの間、持続する。(ウォーターウェポン)のSLは2レベル以上にできない。
ウォータースピア	メジャーアクション	魔術	単体	20m	5	対象に[(SL+1)D6]の<水>属性の[魔法ダメージ]を与える。 また対象は一点でも[HPダメージ]を受けると[放心]となる。
エアリアルウェポン	メジャーアクション	魔術	単体	20m	5	対象が行う[武器攻撃]によるダメージを<風>属性の[魔法ダメージ]とする。 この効果は1シーンの間、持続する。(エアリアルウェポン)のSLは2レベル以上にできない。
エアリアルスラッシュ	メジャーアクション	魔術	単体	20m	4	対象に[(SL+1)D6]の<風>属性の[魔法ダメージ]を与える。 また、この魔術の[魔術判定]に+[(SL)]する。
コンセントレイション	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[魔術判定]にダイスを一個追加する。 (コンセントレイション)のSLは2レベル以上にできない。
センスマジック	メジャーアクション	魔術	自身	本文参照	2	視界内にある魔術のアイテム、魔術のトラップ、魔術のかかっている物品などが赤く光り輝いて見える。 この効果は1シーンの間、持続する。(センスマジック)のSLは2レベル以上にできない。
ファイアウェポン	メジャーアクション	魔術	単体	20m	5	対象が行う[武器攻撃]によるダメージを<火>属性の[魔法ダメージ]とする。 この効果は1シーンの間、持続する。(ファイアウェポン)のSLは2レベル以上にできない。
ファイアボルト	メジャーアクション	魔術	単体	20m	6	対象に[(SL+2)D6]の<火>属性の[魔法ダメージ]を与える。
フライト	メジャーアクション	魔術	単体	至近	4	対象を[飛行状態]に変更し、[移動力]を+[(SL×5)m]する。この効果は1シーンの間、持続する。
マジックキャンドル	メジャーアクション	魔術	本文参照	本文参照	2	魔術の灯りを作成する。明るさは術者が自由に調整することができる。 術者が移動すると共に灯りも移動する。この灯りは1シーンの間、持続する。 (マジックキャンドル)のSLは2レベル以上にできない。
マジックブラスト	マイナーアクション	自動成功	自身	-	4	その[メインプロセス]中にあなたが使用する「対象:単体」の[魔術]の対象を「範囲(選択)」に変更する。 (マジックブラスト)のSLは2レベル以上にできない。
マジックロック	メジャーアクション	魔術	本文参照	至近	5	「トラップ:鍵A」を解除する。または扉や宝箱に「トラップ:鍵A」を配置する。 また、この「トラップ:鍵A」の解除値に+[(SL)]する。
アースシェイカー	パッシブ	-	自身	-	-	あなたの使用する<地>のダメージを与える[魔術]のダメージに+[(SL)D6]する。
アクアマスター	パッシブ	-	自身	-	-	あなたの使用する<水>のダメージを与える[魔術]のダメージに+[(SL)D6]する。
ウインドセイバー	パッシブ	-	自身	-	-	あなたの使用する<風>のダメージを与える[魔術]のダメージに+[(SL)D6]する。
フレイムロード	パッシブ	-	自身	-	-	あなたの使用する<火>のダメージを与える[魔術]のダメージに+[(SL)D6]する。
エキスパート	マイナーアクション	自動成功	自身	-	4	(エキスパート)を取得した際、<地><水><火><風>の中から一つ属性を選択せよ。 (エキスパート:火)のように記述し、選択した属性によって別のスキルとして扱う。 その[メインプロセス]中に、あなたが使用した選択した属性を持つ[魔術]のダメージに+[(SL×4)]する。

シーフ	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
ファインドトラップ	パッシブ	-	自身	-	-	(ファインドトラップ)は[自動取得スキル]である。あなたは[トラップ探知]を行うことが可能となる。また[トラップ探知]の[感知]判定の[達成値]に+CLの修正を得る。 (ファインドトラップ)のSLは2レベル以上にできない。
アンビデクスタリティ	パッシブ	-	自身	-	-	「種別:短剣」の武器を二つ装備している場合、その二つの武器の命中修正と攻撃力を合計して攻撃できる。二回命中判定を行うわけではないことに注意。 (アンビデクスタリティ)のSLは2レベル以上にできない。
インタラプト	本文参照	自動成功	単体	視界	-	対象が「タイミング:パッシブ」「タイミング:メイキング」以外のスキルを使用した時に使用する。そのスキルの効果を打ち消す。1シナリオに1回だけ使用可能。 (インタラプト)のSLは2レベル以上にできない。
インベナム	マイナーアクション	自動成功	自身	-	4	その[メインプロセス]中にあなたが行う[武器攻撃]の[命中判定]の[達成値]に+SLの修正を得る。さらに、攻撃の対象に一点でも[HPダメージ]を与えたならば[バッドステータス]の[毒]を与える。
ヴィジランテ	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[トラップ探知]の[感知]判定にダイスを一個追加する。 (ヴィジランテ)のSLは2レベル以上にできない。
エンタングル	メジャーアクション	命中判定	単体	武器	5	対象に[白兵攻撃]を行う。この[白兵攻撃]の[命中判定]の[達成値]に+SLの修正を得る。但し、この[白兵攻撃]は「種別:鞭」の武器を使用すること。 この[白兵攻撃]が命中したら、通常のダメージに加えて、対象は[移動]ができなくなる。対象は[マイナーアクション]を消費することで、再び[移動]が可能となる。
サブライザル	メジャーアクション	命中判定	単体	武器	4	あなたが行う[隠密状態]での[武器攻撃]の[命中判定]にダイスを一個追加し、さらにダメージを+[(SL)D6]する。
シャドウストーク	パッシブ	-	自身	-	-	あなたは[隠密状態]を維持したまま[移動]することが可能となる。 (シャドウストーク)のSLは2レベル以上にできない。
スティール	メジャーアクション	器用	本文参照	至近	5	エネミー1体を対象とする。あなたの[「器用」+SL]と対象の[敏捷]で[対決]を行う。この[対決]にあなたが勝利した場合、対象のドロップ品を一つ得る。通常通り、ドロップ品を決定すること。 (スティール)は一体のエネミーから一回しか行えない。
ストリートワイズ	メジャーアクション	幸運	自身	-	-	(ストリートワイズ)を使用することで情報収集が行える。さらにあなたが20Gを消費するたびに、[達成値]に+1の修正を得る。成功して手に入る情報とその難易度はGMが決定する。 (ストリートワイズ)のSLは2レベル以上にできない。
ダガーマスタリー	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[武器攻撃]の[命中判定]にダイスを一個追加する。但し、この[武器攻撃]には「種別:短剣」の武器を使用していなければならない。 (ダガーマスタリー)のSLは2レベル以上にできない。
パタフライダンス	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[回避判定]にダイスを一個追加する。(パタフライダンス)のSLは2レベル以上にできない。
フェイント	メジャーアクション	命中判定	単体	武器	4	あなたが行う[武器攻撃]の[命中判定]で二回判定をして、そのどちらか任意のダイス目を使用することができる。 (フェイント)のSLは2レベル以上にできない。
フルスピード	パッシブ	-	自身	-	-	あなたの[移動力]を+[(SL×5)m]する。さらにあなたは[封鎖]から[離脱]する際の[行動値]による判定の[達成値]に+[(SL×5)]の修正を得る。
リムーヴトラップ	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[トラップ解除]の[器用]判定にダイスを一個追加する。 (リムーヴトラップ)のSLは2レベル以上にできない。
サーチリスク	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[危険感知]の判定のダイス数に一個追加する。 (サーチリスク)のSLは2レベル以上にできない。
ストライクスロー	メジャーアクション	命中判定	単体	20m	3	対象に[射撃攻撃]を行う。これは[射撃武器]を持っていなくても使用可能である。 [命中判定]に+[(SL)]の修正を与える。[攻撃力]は[2+SL]とする。

サムライ	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
トルネードブラスト	メジャーアクション	自動成功	範囲(選択)	武器	-	(トルネードブラスト)は[自動取得スキル]である。 対象のレベルが[CL + 1]以下のモブを死亡させる。1シナリオに[CL]だけ使用可能。 (トルネードブラスト)のSLは2レベル以上にできない。
アーマーブレイク	メジャーアクション	命中判定	単体	武器	5	対象に[武器攻撃]を行う。この時、通常のダメージのほかに、 対象の[物理防御力]をそのシーンの間、- [SL]する。但し、[物理防御力]は最低でも0である。
アウトストリップ	メジャーアクション	命中判定	単体	-	6	対象に[白兵攻撃]を行う。この[白兵攻撃]に対する対象の[回避判定]のダイスを一個減少させる。 但し、この[武器攻撃]には「種別: 刀」の武器を使用しなければならない。 (アウトストリップ)のSLは2レベル以上にできない。
カタナマスタリー	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが[武器攻撃]の[命中判定]にダイスを一個追加する。 但し、この[武器攻撃]には「種別: 刀」の武器を使用しなければならない。 (カタナマスタリー)のSLは2レベル以上にできない。
コンバットセンス	セットアッププロセス	自動成功	自身	-	6	あなたは戦闘の最初のラウンドにおいて、[行動値]にかかわらず最初に[メインプロセス]を得る。 もし、複数のキャラクターが(コンバットセンス)を使用した場合、 その中で[行動値]を比較して行動順を決定すること。(コンバットセンス)のSLは2レベル以上にできない。
ストライクバック	リアクション	命中判定	単体	武器	4	[白兵攻撃]の対象になった時に使用する。[対決]に勝利すると、対象にダメージを与える。 装備している武器の[攻撃力]を使って[ダメージロール]を行うこと。この時のダメージを+ [(SL) D6]する。 但し、対象からの攻撃はあなたに自動的に命中する。対象のダメージロールは通常どおりに行うこと。
スピリット・オブ・サムライ	パッシブ	-	自身	-	-	「種別: 刀」の武器の一つを得る。入手できる武器はSLによって異なる。 SLを上昇させた場合、それまで(スピリット・オブ・サムライ)で得た武器は失われる。
ソニックブーム	メジャーアクション	命中判定	単体	10m	4	[エンゲージ]していない対象に[白兵攻撃]を行う。この時の射程は10mとする。 (ソニックブーム)のSLは2レベル以上にできない。
トゥーハンドアタック	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが「種別: 刀」による攻撃ダメージを+ [(SL) D6]する。 但し、「種別: 刀」の武器の一つだけ装備している時のみ使用可能。
ナーヴブレイク	マイナーアクション	自動成功	自身	-	5	その[メインプロセス]中にあなたが[武器攻撃]で、攻撃の対象に一点でも [HPダメージ]を与えたならば、対象が行う[回避判定]の[達成値]を- [SL × 2]する。 この効果は1ラウンドの間、持続する。1シナリオに[(SL)]回だけ使用可能。
パワーブレイク	マイナーアクション	自動成功	自身	-	4	その[メインプロセス]中にあなたが[武器攻撃]で、攻撃の対象に一点でも [HPダメージ]を与えたならば[バッドステータス]の[転倒]を与える。 (パワーブレイク)のSLは2レベル以上にできない。
フェイタルブロウ	マイナーアクション	自動成功	自身	-	3	その[メインプロセス]中にあなたが[武器攻撃]で、攻撃の対象に一点でも [HPダメージ]を与えたならば[バッドステータス]の[放心]を与える。 (フェイタルブロウ)のSLは2レベル以上にできない。
プレッシャー	マイナーアクション	自動成功	自身	-	4	その[メインプロセス]中にあなたが[武器攻撃]で、攻撃の対象に一点でも [HPダメージ]を与えたならば[バッドステータス]の[重圧]を与える。 (プレッシャー)のSLは2レベル以上にできない。
リフレクション	リアクション	命中判定	単体	本文参照	5	あなたが対象から[射撃攻撃]を受けた時にリアクションとして使用する。 この[対決]に勝利した場合、その攻撃の対象を攻撃を行ったキャラクター自身に変更する。 1シナリオに[SL]回だけ使用可能。
レイジ	マイナーアクション	自動成功	自身	-	6	その[メインプロセス]中にあなたが[武器攻撃]のダメージを+ [(最大HP) - [HP]]する。 1シナリオに[SL]回だけ使用可能。
クリアマインド	マイナーアクション	自動成功	自身	-	5	その[メインプロセス]にあなたが使用するスキル一つのコストを0にする。 複数のスキルを使用する場合、コストを0にするスキルはあなたが任意に決定すること。 1シナリオに[SL]回だけ使用可能。
トゥルーアイ	リアクション	回避判定	自身	-	4	[魔術]に対するあなたの[回避判定]の[達成値]に+ SLする。

モンク	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
インテンション	パッシブ	-	自身	-	-	[インテンション]は[自動取得スキル]である。あなたの[最大HP]を[CL×5]する。 (インテンション)のSLは2レベル以上にできない。
アイアンフィスト	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う「種別:格闘」による[武器攻撃]のダメージを+ [精神]する。 (アイアンフィスト)のSLは2レベル以上にできない。
インデュア	本文参照	-	自身	-	6-[SL]	[バッドステータス]を受けた直後に使用を宣言すること。 あなたはMPを[6 - (SL)]点消費することで、受けた[バッドステータス]を全て無効にできる。 (インデュア)は特別に[重圧]を受けていても使用できる。
ヴァイタルフォース	マイナーアクション	自動成功	自身	-	5	その[メインプロセス]中にあなたが行う[武器攻撃]のダメージを+ [(SL) D6]する。 但し、この[武器攻撃]には「種別:格闘」の武器を使用していなければならない。
コンフロントマスタリー	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[武器攻撃]の[命中判定]にダイスを一個追加する。 但し、この[武器攻撃]には「種別:格闘」の武器を使用していなければならない。 (コンフロントマスタリー)のSLは2レベル以上にできない。
スタンアタック	マイナーアクション	自動成功	自身	-	4	その[メインプロセス]中にあなたが行う[武器攻撃]で、攻撃の対象に一点でも [HPダメージ]を与えたならば[バッドステータス]の[マヒ]を与える。 (スタンアタック)のSLは2レベル以上にできない。
セルフヒーリング	メジャーアクション	精神	自身	-	2	あなたの[HP]を[(SL) D6 + [精神]]回復する。
ソウルバスター	ダメージロールの直前	自動成功	単体	本文参照	-	あなたが受けた[HPダメージ]を、ダメージを与えた対象にも与える。 1シナリオに1回だけ使用可能。(ソウルバスター)のSLは2レベル以上にできない。
トリプルブロウ	メジャーアクション	命中判定	単体	至近	12	同一の対象に[白兵攻撃]を3回連続で行う。それぞれの処理は別途に行うこと。 この[白兵攻撃]には「種別:格闘」の武器を使用しなければならない。1シナリオに[SL]回だけ使用可能。
ハードマッスル	ダメージロールの直後	自動成功	自身	-	4	あなたが受けた[物理ダメージ]による[HPダメージ]を- [(SL) D6]する。
ペネトレイトブロウ	メジャーアクション	命中判定	単体	武器	6	対象に[白兵攻撃]を行う。[白兵攻撃]のダメージロールでは、対象の[物理防御力]を0とみなす。 但し、[白兵攻撃]には「種別:格闘」の武器を使用しなければならない。 (ペネトレイトブロウ)のSLは2レベル以上にできない。
レジスト・アース	ダメージロールの直後	自動成功	自身	-	3	あなたが受けた<地>属性の[魔法ダメージ]を- [(SL) D6]する。
レジスト・エア	ダメージロールの直後	自動成功	自身	-	3	あなたが受けた<風>属性の[魔法ダメージ]を- [(SL) D6]する。
レジスト・ウォーター	ダメージロールの直後	自動成功	自身	-	3	あなたが受けた<水>属性の[魔法ダメージ]を- [(SL) D6]する。
レジスト・ファイア	ダメージロールの直後	自動成功	自身	-	3	あなたが受けた<火>属性の[魔法ダメージ]を- [(SL) D6]する。
エナジーブロウ	ダメージロールの直前	自動成功	自身	-	本文参照	[SL×5]点以下の任意の[MP]を消費する。消費した[MP]1点につき、[攻撃力]を+1する。 但し、[MP]が0以下になるように消費することは出来ない。 (エナジーブロウ)は一回のメジャーアクションで、一回だけ使用できる。
マインドクラッシュ	メジャーアクション	命中判定	単体	至近	4	対象に[白兵攻撃]を行う。この[白兵攻撃]によるダメージは[HP]ではなく[MP]に与えられる。 但し、[白兵攻撃]には「種別:格闘」の武器を使用していなくてはならない。 (マインドクラッシュ)のSLは2レベル以上にできない。

サモナー	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
ファミリア	パッシブ	-	本文参照	-	-	(ファミリア)は[自動取得スキル]である。あなたはパートナーとして使い魔を一体持っている。使い魔の外見は自由に決定すること。 この使い魔は[MP]を[CL×10]点持っており、この[MP]をあなたは自らの[MP]として使用できる。使い魔は常にあなたと行動を共にする。(ファミリア)のSLは2レベル以上にできない。
アニマルエンパシー	パッシブ	-	自身	-	-	あなたは「種別:動物」のエネミーと意思の疎通ができる。 どの程度まで意思の疎通ができるかはGMが判断すること。 (アニマルエンパシー)のSLは2レベル以上にできない。
アニマルコントロール	セットアッププロセス	精神	単体	至近	4	(アニマルコントロール)は「種別:動物」のエネミーのみ対象にすることができる。 あなたの[精神]と対象の[精神]で[対決]を行う。この[対決]に勝利した場合、対象は[行動済]となる。 この効果はラウンド終了まで持続する。(アニマルコントロール)のSLは2レベル以上にできない。
ガーディアン	ダメージロールの直後	自動成功	単体	20m	-	対象が受けた[HPダメージ]を0にし、そのダメージと共に受けた全ての[バッドステータス]を無効にする。 1シナリオに1回だけ使用可能。(ガーディアン)のSLは2レベル以上にできない。
サモン・アラクネ	ダメージロールの直後	自動成功	範囲(選択)	20m	7	対象が受けた[HPダメージ]を-[SL]D6する。 (サモン・アラクネ)は[魔術判定]を必要とせず、宣言しただけで効果を発揮する。 一回のメジャーアクションに対して使用できるのは一回だけである。
サモン・カトブレパス	メジャーアクション	魔術	範囲(選択)	20m	8	対象に[(SL+1)D6]の属性の無い[魔法ダメージ]を与える。 また対象は一点でも[HPダメージ]を受けると[バッドステータス]の[マヒ]となる。
サモン・シームルグ	メジャーアクション	魔術	範囲(選択)	20m	7	対象の[HP]を[(SL)D6+[精神]]回復する。
サモン・ファーヴニル	メジャーアクション	魔術	範囲(選択)	20m	9	対象に[(SL+2)D6]の属性の無い[魔法ダメージ]を与える。
サモン・フェンリル	メジャーアクション	魔術	範囲(選択)	20m	8	対象に[(SL+1)D6]の属性の無い[魔法ダメージ]を与える。 また対象は一点でも[HPダメージ]を受けると[バッドステータス]の[重圧]となる。
サモン・ヨルムンガンド	メジャーアクション	魔術	範囲(選択)	20m	8	対象に[(SL+1)D6]の属性の無い[魔法ダメージ]を与える。 また対象は一点でも[HPダメージ]を受けると[バッドステータス]の[毒]となる。
サモン・リヴァイアサン	メジャーアクション	魔術	範囲(選択)	20m	7	対象に[(SL+1)D6]の属性の無い[魔法ダメージ]を与える。 また対象は一点でも[HPダメージ]を受けると[バッドステータス]の[転倒]となる。
ビーストベイン	メジャーアクション	魔術	単体	20m	4	「種別:魔獣」のエネミーに[(SL+3)D6+[精神]]の属性の無い[魔法ダメージ]を与える。 なお、この魔術の対象の[魔法防御力]を0とみなす。
ファミリアアタック	メジャーアクション	精神	単体	10m	5	あなたの[精神]判定を[命中判定]として、対象が[回避判定]を行う。 この[対決]に勝利した場合、対象に[(SL+1)D6+CL]の[物理ダメージ]を与える。
ブラッドバクト	パッシブ	-	自身	-	-	あなたの使用するサモナーの[クラススキル]の[魔術]コストを-2する。 但し、コストの最低値は1である。(ブラッドバクト)のSLは2レベル以上にできない。
マジックサークル	マイナーアクション	自動成功	自身	-	7	その[メインプロセス]中にあなたが使用する[魔術]の効果をも+2D6する。 但し、効果をダイスで求めない[魔術]には効果は無い。 (マジックサークル)のSLは2レベル以上にできない。
クエリィ	メジャーアクション	自動成功	自身	-	-	1シナリオに[SL]回までGMに疑問点を、直接質問することができる。 GMは回答を拒否できるが、その場合は使用回数に数えない。
ハイサモナー	パッシブ	-	自身	-	-	あなたの使用する[魔術]の効果をも+1D6する。 但し、(ハイサモナー)はサモナーのスキルにしか適用されず、効果をダイスで求めない[魔術]には効果が無い。(ハイサモナー)のSLは2レベル以上にできない。

レンジャー	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
ブルズアイ	ダメージロールの直前	自動成功	自身	-	-	(ブルズアイ)は[自動取得スキル]である。 あなたが行う[射撃攻撃]のダメージを+[(CL)D6]する。1シナリオに1回だけ使用可能。 (ブルズアイ)のSLは2レベル以上にできない。
アローシャワー	メジャーアクション	命中判定	範囲(選択)	武器	4	対象を「単体」から「範囲(選択)」に変更し、[射撃攻撃]を行う。 (アローシャワー)のSLは2レベル以上にできない。
ウェポンチェンジ	本文参照	-	自身	-	-	(ウェポンチェンジ)は[マイナーアクション]の行動の前に宣言する。 あなたは何らかの[マイナーアクション]と同時に武器の交換を行うことができる。 (ウェポンチェンジ)のSLは2レベル以上にできない。
クローズショット	マイナーアクション	自動成功	自身	-	3	その[メインプロセス]中にあなたは[エンゲージ]している対象にも[射撃攻撃]が可能となる。 (クローズショット)のSLは2レベル以上にできない。
シックスセンス	パッシブ	-	自身	-	-	あなたは[不意打ち]によるリアクションのペナルティを受けない。 (シックスセンス)のSLは2レベル以上にできない。
ストライダー	パッシブ	-	自身	-	-	あなたはいかなる状態でも[封鎖]されることは無い。 (ストライダー)のSLは2レベル以上にできない。
スピードショット	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが使用する[射撃攻撃]を行う武器の行動修正を+SLする。 但し、最高でも行動修正は0までにしかならない。
ダブルショット	メジャーアクション	命中判定	単体	武器	9	対象に[射撃攻撃]を2回行う。それぞれの攻撃の処理は別々に行うこと。 (ダブルショット)のSLは2レベル以上にできない。
ディスアピア	マイナーアクション	自動成功	自身	-	3	あなたは[マイナーアクション]で[隠密状態]になる事が出来る。 (ディスアピア)のSLは2レベル以上にできない。
ファーストエイド	メジャーアクション	器用	単体	至近	本文参照	対象の[HP]を[(SL)D6]回復する。但し、あなたの所持金を[SL×30]G減らすこと。 所持金が足りない場合、(ファーストエイド)を使用することはできない。
ブービートラップ	メジャーアクション	器用	単体	10m	6	あなたの[器用]と対象の[幸運]で[対決]を行い、あなたが勝利した場合、 あらかじめトラップが仕掛けていたことにする。 トラップレベルがSLまでの「条件:マイン」のトラップを選択し、対象に作動させる。
ボウマスタリー	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[武器攻撃]の[命中判定]にダイスを一個追加する。 但し、この[武器攻撃]には「種別:弓」の武器を使用していなければならない。 (ボウマスタリー)のSLは2レベル以上にできない。
ホークアイ	メジャーアクション	命中判定	単体	武器	4	対象に[射撃攻撃]を行う。この時のダメージを+[(SL)D6]する。
モンスターロア	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[エネミー識別]の[知力]判定の[達成値]に+[SL×2]の修正を得る。
ロングレンジショット	マイナーアクション	自動成功	自身	-	3	その[メインプロセス]中にあなたが行う[射撃攻撃]の射程を+[SL×10]mする。
イーグルアイ	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[白兵攻撃]の[命中判定]の[達成値]に[(SL)×2]する。
スレイヤー	パッシブ	-	自身	-	-	(スレイヤー)を取得した際、エネミーの分類から一つを選択せよ。 (スレイヤー:)のように記述し、選択した分類によって別々のスキルとして扱うこと。 選択した分類のエネミーに対する[武器攻撃]のダメージロールに+[(SL)D6]する。

バード	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
ディスコード	ダメージロールの直前	自動成功	単体	20m	-	(ディスコード) は[自動取得スキル]である。 あなた以外の対象が行うダメージロールに + [(CL) D6] の修正を与える。1シナリオに1回だけ使用可能。 (ディスコード) のSLは2レベル以上にできない。
アンセム	メジャーアクション	呪歌	範囲	20m	5	対象の[HP]を[(SL) D6 + [知力]]回復する。
カノン	判定の直後	呪歌	単体	20m	4	その判定を振り直させる。(カノン)を使用するためには、あなたは[未行動]でなければならない、 (カノン)使用後にあなたは[行動済]になる。(カノン)のSLは2レベル以上にできない。
ガルドル	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが使用する「対象:範囲」の[呪歌]を「対象:範囲(選択)」に変更する。 (ガルドル)のSLは2レベル以上にできない。
グレーブヴァイン	メジャーアクション	知力	自身	-	-	(グレーブヴァイン)を使用することで情報収集を行える。この判定の[達成値]に + SL × 2 の修正を得る。 成功して手に入る情報とその難易度はGMが決定すること。
ジョイフル・ジョイフル	メジャーアクション	呪歌	単体	20m	5	[行動済]の対象を[未行動]にする。(ジョイフル・ジョイフル)のSLは2レベル以上にできない。
シルヴァリイソング	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[呪歌判定]にダイスを一個追加する。(シルヴァリイソング)のSLは2レベル以上にできない。
パスカー	パッシブ	-	自身	-	-	[プリブレイ]にあなたの所持金が[SL × 10]G増える。
バラード	メジャーアクション	呪歌	範囲	20m	4	対象に[バッドステータス]の[放心]を与える。 また、(バラード)の[呪歌判定]の[達成値]に + SL の修正を得る。
ファイトソング	セットアッププロセス	自動成功	単体	20m	-	対象の既に使用してしまった[1シナリオに1回だけ使用可能]と効果に記述されているスキル一つを、 もう一度使用できるようにする。1シナリオに1回だけ使用可能。 (ファイトソング)のSLは2レベル以上にできない。
マーチ	メジャーアクション	呪歌	範囲	20m	4	対象の[行動値]を + SL する。この効果は1シーンの間、持続する。
ラウドボイス	メジャーアクション	呪歌	範囲	20m	5	対象に[バッドステータス]の[転倒]を与える。 また、(ラウドボイス)の[呪歌判定]の[達成値]に + SL の修正を得る。
ラストソング	メジャーアクション	呪歌	単体	20m	8	対象の[HP]を[最大HP]まで戻す。但し、あなたは対象が回復した分の[HPダメージ]を受ける。 (ラストソング)のSLは2レベル以上にできない。
ララバイ	メジャーアクション	呪歌	範囲	20m	5	対象に[バッドステータス]の[マヒ]を与える。 また、(ララバイ)の[呪歌判定]の[達成値]に + SL の修正を得る。
レクイエム	メジャーアクション	呪歌	範囲	20m	5	対象に[バッドステータス]の[重圧]を与える。 また、(レクイエム)の[呪歌判定]の[達成値]に + SL の修正を得る。
カロル	メジャーアクション	呪歌	単体	20m	10	(カロル)使用時に<地><水><火><風><光><闇>の中から一つ選択する。 対象が選択された属性の[魔術]を受けた場合、[魔法防御力]を + [SL × 3]してダメージを算出すること。 この効果は1シーンの間、対象が[魔術]によるダメージを受けるまで持続する。
スレノディ	メジャーアクション	呪歌	単体	20m	10	(スレノディ)使用時に<地><水><火><風><光><闇>の中から一つ選択する。 対象の属性を選択した属性に変更する。この効果は1シーンの間、持続する。 (スレノディ)は1シナリオに[SL]回だけ使用可能。

アルケミスト	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
ファーマシー	パッシブ	-	自身	-	-	(ファーマシー)は[自動取得スキル]である。シナリオの開始時にCL個のHPポーションを所持している。このポーションは所持品の制限に含まれない。 但し、このポーションは売ることはできず、次シナリオに持ち越すこともできない。 (ファーマシー)のSLは2レベル以上にできない。
アイデンティファイア	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[アイテム鑑定]の[知力]判定にダイスを一個追加する。 (アイデンティファイア)のSLは2レベル以上にできない。
アルケミカルサークル	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[錬金術判定]に+SLの修正を得る。
ウェポンクリエイト	マイナーアクション	自動成功	本文参照	-	7	あなたは攻撃力が+[SL×3]で「装備部位:片手」の武器を一つ作り出し、装備できる。 武器の形状や種別は任意に決定すること。 なお、この武器の攻撃力以外のデータは0、射程は至近とする。この効果は1シーンの間、持続する。
ウェポンフォージ	メジャーアクション	錬金術	本文参照	-	2	あなたの装備している武器から一つ選び、その武器の攻撃力を+[SL×2]する。 この効果は1シーンの間、持続する。
エリクサー	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが使用する「種別:ポーション」のアイテムの効果を+[1D6]する。 但し、アイテムの効果でダイスを振らないものに対しては効果は無い。 (エリクサー)のSLは2レベル以上にできない。
ガンスミス	パッシブ	-	自身	-	-	「種別:銃」の武器を一つ得ることができる。入手できる武器はSLによって異なる。 SLを上昇させた場合、それまでに(ガンスミス)で得た武器は失われる。
ガンマスタリー	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[武器攻撃]の[命中判定]にダイスを一個追加する。 但し、この[武器攻撃]には「種別:銃」の武器を使用していなければならない。 (ガンマスタリー)のSLは2レベル以上にできない。
シンセザイゼーション	マイナーアクション	自動成功	自身	-	5	あなたが所持している2個の「種別:ポーション」のアイテムを合成し、1個の「種別:ポーション」のアイテムを作成する。 このポーションは合成した両方のポーションの効果を同時に発揮する。 このポーションは、その[メインプロセス]中に使用しないと、元に戻る。 (シンセザイゼーション)のSLは2レベル以上にできない。
スタングレネード	メジャーアクション	錬金術	範囲	20m	7	対象に[(SL+1)D6]の[物理ダメージ]を与える。 また対象は1点でも[HPダメージ]を受けると[マヒ]となる。
ハンドグレネード	メジャーアクション	錬金術	範囲	20m	8	対象に[(SL+2)D6]の[物理ダメージ]を与える。
ポイズングレネード	メジャーアクション	錬金術	範囲	20m	7	対象に[(SL+1)D6]の[物理ダメージ]を与える。 また対象は1点でも[HPダメージ]を受けると[毒]となる。
ポーションピッチ	メジャーアクション	自動成功	単体	20m	3	「種別:ポーション」のアイテムを対象に使用する。(ポーションピッチ)のSLは2レベル以上にできない。
マシンリム	パッシブ	-	自身	-	-	あなたの[筋力基本値]が+SLされる。 (マシンリム)によって[筋力基本値]がキャラクター作成時の最大値である13を超えても良い。
ラピス・フィロソフォルム	パッシブ	-	自身	-	-	あなたの行う[錬金術判定]にダイスを1個追加する。 (ラピス・フィロソフォルム)のSLは2レベル以上にできない。
グレネードマテリアル	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う(ハンドグレネード)(スタングレネード)(ポイズングレネード)のダメージに+[(SL)D6]する。
マグニフィケーション	メジャーアクション	自動成功	範囲(選択)	至近	6	あなたの所持する「種別:ポーション」のアイテム一つを使用する。 使用したアイテムの対象を[範囲(選択)]に変更する。 但し、このスキルの対象に自身を選択することはできない。 (マグニフィケーション)のSLは2レベル以上にできない。

ガンスリンガー	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
キャリバー	パッシブ	-	自身	-	-	(「キャリバー」)は[自動取得スキル]である。 あなたは「種別:魔導銃」「重量:3」「命中修正:0」「攻撃力: + [CL + 3]」「行動修正: -」「装備部位:片手」の武器、「キャリバー」を一つ所持している。この武器は[射程:10m]だが、「距離:至近」でも[射撃攻撃]を行うことができる。(「キャリバー」)のSLは2レベル以上にできない。
インターセプト	リアクション	命中判定	自身	-	4	[射撃攻撃]の対象になった時に使用する。 あなたは[回避判定]の代わりに[命中判定]を使用してリアクションを行う。 但し、この[命中判定]には「種別:魔導銃」の武器を使用していなくてはならない。 (「インターセプト」)のSLは2レベル以上にできない。
エクシードショット	メジャーアクション	命中判定	単体	武器	5	あなたは対象に[武器攻撃]を行う。この[武器攻撃]のダメージを + [SL × 10] する。 但し、この[武器攻撃]には「種別:魔導銃」の武器を使用していなくてはならない。 さらに(「エクシードショット」)の使用後、あなたはシナリオ終了まで「種別:魔導銃」の武器を使用できない。
カリキュレイト	イニシアチブプロセス	自動成功	自身	-	8	[行動値]に関係なく、あなたが[メインプロセス]を行うことができる。 (「カリキュレイト」)を使用するためには、あなたは[未行動]でなければ使用できず、 (「カリキュレイト」)使用後にあなたは[行動済]となる。(「カリキュレイト」)のSLは2レベル以上にできない。
ガンバード	パッシブ	-	自身	-	-	あなたの魔導銃は二丁一組のものである。 「キャリバー」のデータを「装備部位:両手」「攻撃力:CL + (SL + 1) × 3」「重量:6」に変更する。
キャリバーマスタリー	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[武器攻撃]の[命中判定]にダイスを一個追加する。 但し、この[武器攻撃]には「種別:魔導銃」の武器を使用していなくてはならない。 (「キャリバーマスタリー」)のSLは2レベル以上にできない。
クイックドロウ	マイナーアクション	自動成功	自身	-	3	「種別:魔導銃」の武器を準備することができる。 さらに、この[メインプロセス]に行う[武器攻撃]の[命中判定]のダイス数を1個追加する。 但し、この[武器攻撃]には「種別:魔導銃」の武器を使用していなくてはならない。 (「クイックドロウ」)は武器を準備していても使用できる。(「クイックドロウ」)のSLは2レベル以上にできない。
スナイピング	セットアッププロセス	自動成功	自身	-	6	あなたが次に行う「種別:魔導銃」による[射撃攻撃]のダメージを + 1D6 する。 (「スナイピング」)の効果は[SL]回まで累積する。 この効果は、1シーンの間か、あなたが「種別:魔導銃」による[射撃攻撃]を行うまで持続する。
スペルブレット	本文参照	命中判定	本文参照	本文参照	本文参照	シナリオ開始時に、メイジのスキルの中から、「判定:魔術」のものを一つ選択する。 (「スペルブレット」)は[射撃攻撃]となり、「判定」以外は選択したスキルと同じ効果となる。 SLが必要な場合、(「スペルブレット」)のSLを使用する。(「スペルブレット」)1シナリオに3回だけ使用可能。 また、この[武器攻撃]には「種別:魔導銃」の武器を使用していなくてはならない。
デスターゲット	マイナーアクション	自動成功	自身	-	6	その[メインプロセス]中にあなたが行う[射撃攻撃]のダメージを + [感知] する。 (「デスターゲット」)のSLは2レベル以上にできない。
ファニング	メジャーアクション	命中判定	範囲(選択)	武器	6	対象を「単体」から「範囲(選択)」に変更し、さらに[射撃攻撃]を行う。 この[射撃攻撃]のダメージを + 3 する。但し、[命中判定]の[達成値]に - [5 - (SL)] される。
フェイドアウェイ	マイナーアクション	自動成功	自身	-	2	あなたは[移動]を行う。この時、エンゲージから[離脱]する事もできる。 (「フェイドアウェイ」)のSLは2レベル以上にできない。
フォールダウン	メジャーアクション	命中判定	単体	至近	5	[射撃攻撃]を行う。命中した場合、ダメージを与えることはできない代わりに、 対象が行う[敏捷]判定のダイスを1個減少させる。この効果は1シーンの間、持続する。 また、対象は[マイナーアクション]を使用してこの効果を解除することもできる。 (「フォールダウン」)のSLは2レベル以上にできない。
ブレットレイブ	パッシブ	-	自身	-	-	[至近]の対象に[武器攻撃]を行った際、対象の[回避判定]のダイスを1個減少させる。 但し、この[武器攻撃]には「種別:魔導銃」の武器を使用していなくてはならない。 (「ブレットレイブ」)のSLは2レベル以上にできない。
マジックブレット	メジャーアクション	命中判定	単体	武器	4	[射撃攻撃]を行う。この[射撃攻撃]のダメージを、属性のない[魔法ダメージ]に変更する。 (「マジックブレット」)のSLは2レベル以上にできない。
ラストリゾート	マイナーアクション	自動成功	自身	-	4	この[メインプロセス]に行う「射程:至近」の対象に対する[射撃攻撃]を、[白兵攻撃]に変更する。 (「ラストリゾート」)のSLは2レベル以上にできない。
ワンコインショット	ダメージロールの直前	自動成功	自身	-	4	[射撃攻撃]によるダメージロールで使用する。 そのダメージロールでは、対象の[物理防御力]を - [SL × 3] ([物理防御力]の最低は0である) する。 但し、この[武器攻撃]には「種別:魔導銃」の武器を使用していなくてはならない。

セージ	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
エンサイクロペディア	セットアッププロセス	知力	単体	20m	3	(エンサイクロペディア)は[自動取得スキル]である。 [セットアッププロセス]に1体の[エネミー識別]を行うことができ、[エネミー識別]を行っても[行動済]にならない。この時の達成値を+「CL」する。(エンサイクロペディア)のSLは2レベル以上にできない。
アドヴァイス	判定の直前	知力	単体	20m	4	あなた以外のキャラクターが何らかの判定を行う直前に使用する。 その判定のダイスを1個追加する。1シナリオに「SL」回だけ使用可能。
アトリビュート	パッシブ	-	自身	-	-	あなたの与えた[魔法ダメージ]が、対象の対抗属性だった場合、ダメージをさらに+「(SL)D6」する。
ウィークポイント	セットアッププロセス	知力	範囲(選択)	20m	8	対象が次に行うダメージロールに+「知力」する。 (ウィークポイント)のこの効果は1シーンの間か、対象がダメージロールを行うまで持続する。 (ウィークポイント)のSLは2レベル以上にできない。
エグザマイン	メジャーアクション	知力	自身	-	-	(エグザマイン)を使用することで情報収集を行える。この判定にダイスを1個追加する。 成功して得る情報と難易度はGMが決定する。(エグザマイン)のSLは2レベル以上にできない。
エフィシエント	パッシブ	-	自身	-	-	あなたの使用する[魔術]の効果を+「SL×2」する。 このスキルは、(プロテクション)のように「判定:自動成功」の[魔術]にも効果がある。 但し、効果をダイスで求めない[魔術]には効果がない。
エルディダイト	パッシブ	-	自身	-	-	[エネミー識別]のダイスを1個追加する。(エルディダイト)のSLは2レベル以上にできない。
オピニオン	パッシブ	-	自身	-	-	[アイテム鑑定]のダイスを1個追加する。(オピニオン)のSLは2レベル以上にできない。
タクティクス	セットアッププロセス	知力	本文参照	20m	6	「場面(選択)」の対象の「行動値」を+「SL×2」する。但し、この時にあなた自身は対象にできない。 この効果は1ラウンドの間、持続する。
ディスマントル	パッシブ	-	自身	-	-	[トラップ解除]の判定を、[器用]ではなく[知力]で行うことができる。 (ディスマントル)のSLは2レベル以上にできない。
トレジャーマニア	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが[エネミー識別]に成功した場合、そのエネミーのドロップ品チャートをGMから聞くことができる。 (トレジャーマニア)のSLは2レベル以上にできない。
ハイウィズダム	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[魔術判定]以外の[知力]判定に+SLの修正を得る。
マジカルハーブ	パッシブ	-	自身	-	-	あなたはシナリオの開始時に「SL+1」個のMPポーションを所持している。 このポーションは所持品の制限に含まれない。 但し、このポーションは売ることはできず、次シナリオに持ち越すこともできない。
マジックオペレーション	マイナーアクション	自動成功	自身	-	5	その[メインプロセス]中に使用する[魔術]の[魔法ダメージ]の属性を、 任意の属性一つに変えることができる。この効果は、属性のない[魔法ダメージ]にも適用される。 但し、属性を無くすことはできない。(マジックオペレーション)のSLは2レベル以上にできない。
マジックノウリッジ	マイナーアクション	自動成功	自身	-	3	その[メインプロセス]中に行う[魔術判定]の達成値を+「SL+2」する。
メモリコンプリート	判定の直前	自動成功	自身	-	4	あなたの行う[知力]判定のダイス数に1個追加する。(メモリコンプリート) は1シナリオに3回だけ使用可能。(メモリコンプリート)のSLは2レベル以上にできない。
リバーサル	判定の直後	自動成功	単体	20m	10	あなた以外のキャラクターが行った判定の達成値を-「SL×2」する。 但し、達成値の最低は1である。(リバーサル)を使用するには、あなたは[未行動]でなければならず、 (リバーサル)使用後に[行動済]となる。

ニンジャ	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
バーストブレイク	メジャーアクション	自動成功	範囲(選択)	20m	-	(バーストブレイク)は[自動取得スキル]である。対象に[2D6+CL×3]の[HPダメージ]を与える。この攻撃は[武器攻撃]でも[魔術]でもなく、リアクションを行うことはできない。1シナリオに1回だけ使用可能。(バーストブレイク)のSLは2レベル以上にできない。
イメージボディ	セットアッププロセス	魔術	自身	-	7	あなたを対象とした「対象:単体」である[命中判定]はダイスが1個減少する。この効果は1ラウンドの間か、あなたが攻撃の対象になるまで持続する。(イメージボディ)のSLは2レベル以上にできない。
ヴァイオレントウィンド	メジャーアクション	魔術	単体	20m	6	対象に[(SL+2)D6]の<風>属性の[魔法ダメージ]を与える。
ウェポンシュート	メジャーアクション	命中判定	単体	20m	3	所持している武器一つを使用し、対象に[射撃攻撃]を行う。この[射撃攻撃]には「射程:至近」の武器を使用しなければならず、使用した武器の[攻撃力]を2倍にしてダメージロールを行うことができる。但し、使用した武器は判定後に破壊される。(ウェポンシュート)のSLは2レベル以上にできない。
エンハンススベル	マイナーアクション	自動成功	自身	-	6	その[メインプロセス]中にあなたが使用する[魔術]のダメージを+[SL×3]する。ダメージを与えない[魔術]には効果はない。
コンシールアタック	パッシブ	-	自身	-	-	(コンシールアタック)はあなたが[隠密状態]の時に行う[命中判定]の達成値を+2、ダメージロールの結果を+5する。[隠密状態]ではない時に効果は発生しない。(コンシールアタック)のSLは2レベル以上にできない。
シークレットアーツ	本文参照	自動成功	自身	-	8	あなたが[命中判定]を行った際に使用する。その判定で振ったダイスのうち、[SL]個まで任意の数のダイスを振りなおすことができる。1シナリオに[SL]回だけ使用可能。(シークレットアーツ)は一回の[命中判定]に対して一回しか使用できない。
スタントフライング	マイナーアクション	自動成功	自身	-	3	あなたは[飛行状態]となる。この効果は1シーンの間、持続する。(スタントフライング)のSLは2レベル以上にできない。
ソアスポット	ダメージロールの直後	自動成功	自身	-	7	ダメージロールで振ったダイスのうち、[SL]個までの任意の数のダイスを振りなおすことができる。(シークレットアーツ)は一回のダメージロールに対して一回しか使用できない。
ダイ・アナザーデイ	セットアッププロセス	自動成功	自身	-	5	あなたの[HP]を[(SL)D6]点回復させる。但し、[戦闘不能]や[バッドステータス]などは回復できない。
トラブルセンス	パッシブ	-	自身	-	-	[危険感知]の判定のダイスを一個追加する。(トラブルセンス)のSLは2レベル以上にできない。
ファイアクラップ	メジャーアクション	魔術	単体	20m	5	対象に[(SL+1)D6]の<火>属性の[魔法ダメージ]を与える。また、対象は1点でもダメージを受けると[放心]となる。
ブラッディフィート	マイナーアクション	自動成功	自身	-	3	その[メインプロセス]中に行う[命中判定]の達成値を+[SL+1]する。
ブロウアップ	メジャーアクション	魔術	範囲(選択)	至近	-	対象に[現在HP]点の<火>属性の[魔法ダメージ]を与える。判定後、あなたの[HP]は0となり、[戦闘不能]となる。(ブロウアップ)のSLは2レベル以上にできない。
ポイズネスマスト	メジャーアクション	魔術	単体	20m	4	対象に[(SL+1)D6]の<水>属性の[魔法ダメージ]を与える。また、対象は1点でもダメージを受けると[毒]となる。
マードースキル	パッシブ	-	自身	-	-	あなたの攻撃の[命中判定]でクリティカルした場合、クリティカルによるダメージロールへのダイス追加に加えて、さらにダメージを+[(SL)D6]する。
ランドフィッシャー	メジャーアクション	魔術	単体	20m	5	対象に[(SL+1)D6]の<地>属性の[魔法ダメージ]を与える。また、対象は1点でもダメージを受けると[マヒ]となる。

ダンサー	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
ダンシングヒーロー	判定の直前	自動成功	自身	-	-	(ダンシングヒーロー)は[自動取得スキル]である。あなたが判定を行う直前に使用する。その判定のダイスを一個追加する。一回の判定に対して使用できるのは一回だけである。1シナリオに[CL]回だけ使用可能。(ダンシングヒーロー)のSLは2レベル以上にできない。
アースステップ	メジャーアクション	自動成功	自身	-	5	対象の[物理防御力]と[魔法防御力]を+ $[SL \times 2]$ する。この効果は1シーンの間、持続する。
アヴォイドダンス	リアクション	回避判定	自身	-	4	[回避判定]を行う。この判定の達成値を+ $[SL]$ する。さらに勝利した場合、あなたは5m移動することができる。この時、エンゲージから[離脱]する事も可能。
アプリケーション	メジャーアクション	自動成功	自身	-	-	あなたの[MP]を $[(SL)D6]$ 点回復する。1シナリオに1回だけ使用可能。
ウォーターステップ	メジャーアクション	自動成功	自身	-	5	対象が行うあらゆる[命中判定]を+ $[SL + 2]$ する。この効果は1シーンの間、持続する。
エアリアルステップ	メジャーアクション	自動成功	自身	-	4	対象が行うあらゆる[回避判定]を+ $[SL + 1]$ する。この効果は1シーンの間、持続する。
エアリアルレイブ	メジャーアクション	命中判定	単体	武器	7	あなたの行う[飛行状態]での[白兵攻撃]の[命中判定]にダイスを1個追加し、さらにダメージを $[SL \times 3]$ する。 他のスキルなどを使用してあらかじめ[飛行状態]になっておかないとこのスキルは使用できない。
エンカレッジ	イニシアチブプロセス	自動成功	単体	20m	10	[行動値]に関係なく、対象は[メインプロセス]を行うことができる。その後、対象は[行動済]になる。(エンカレッジ)は1シナリオに1回だけ使用可能。(エンカレッジ)のSLは2レベル以上にできない。
クイックステップ	セットアッププロセス	自動成功	自身	-	5	このスキルを使用することで、あなたが取得しているダンサーのスキルのうち「タイミング:メジャーアクション」「判定:自動成功」「対象:自身」のものを一つ[セットアッププロセス]に使用でき、[行動済]にもならない。スキルのコストは(クイックステップ)のものと、そのスキルのものを両方消費すること。(クイックステップ)のSLは2レベル以上にできない。
ソードダンス	マイナーアクション	自動成功	自身	-	5	その[メインプロセス]でおこなう[白兵攻撃]のダメージを+ $[敏捷]$ する。(ソードダンス)のSLは2レベル以上にできない。
ダンスマカブル	メジャーアクション	自動成功	単体	20m	12	対象が次に行う攻撃の[命中判定]で1個でも6の出目が出た場合、[クリティカル]となる。[クリティカル]によるダメージロールへ追加できるダイス数は、通常通りに処理すること。(ダンスマカブル)は1シナリオに[SL]回だけ使用可能。
トリックステップ	ダメージロールの直後	自動成功	自身	-	5	あなたが受ける[武器攻撃]による[物理ダメージ]を- $[SL \times 2]$ する。(トリックステップ)は一回の[武器攻撃]に対して一回しか使用できない。
パフォーマンス	パッシブ	-	自身	-	-	[ブレイ]にあなたの所持金が $[(SL \times 3)D6]G$ 増える。
ファイアステップ	メジャーアクション	自動成功	自身	-	4	対象が行うあらゆるダメージロールに+ $[SL \times 2]$ する。この効果は1シーンの間、持続する。
フェザータップ	マイナーアクション	自動成功	自身	-	4	あなたは[飛行状態]となる。この効果は、その[メインプロセス]が終了するまで、持続する。(フェザータップ)のSLは2レベル以上にできない。
マタドール	セットアッププロセス	自動成功	自身	-	4	あなたが行う[回避判定]の達成値に+ $[SL + 1]$ の修正を得る。この効果は1ラウンドの間、持続する。
ミステリアスダンス	メジャーアクション	敏捷	単体	20m	5	対象の[精神]と[対決]を行う。この[対決]に勝利した場合、対象に $[(SL)D6]$ 点の[MPダメージ]を与え、与えたダメージと同じ点だけあなたは[MP]を回復する。対象の[MP]が0の場合、あなたは[MP]を回復できない。

一般スキル	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
サクセション	メイキング	-	自身	-	-	[価格]が2500G以下の武器、防具、盾、一般アイテム、マジックアイテムの中から一つ選択すること。 あなたは選択したアイテムを所持している。このアイテムは売却できない。 なお、価格が[購入不可]の物や、価格が設定されていないものは選択できない。
トレーニング	パッシブ	-	自身	-	-	(トレーニング)を取得した際、[能力基本値]から一つ選択すること。 (トレーニング:筋力)のように記述し、選択した分類によって別々のスキルとして扱うこと。 選択した[能力基本値]に+3のボーナスを得る。キャラクター作成時に(トレーニング)を取得した際、 これによって最大値である13を超えても良い。(トレーニング)のSLは2レベル以上にできない。
ハンティング	メジャーアクション	器用	-	-	1	難易度15の[器用]の判定を行う。成功した場合、 [SL]個の「にく」と[(SL)×50]相当の「動物の骨」を得ることができる。 「動物の骨」は[重量:1]のアイテムとして扱う。このスキルの使用には、GMの許可が必要である。 (ハンティング)は1シナリオに1回だけ使用可能。
フィッシング	メジャーアクション	自動成功	自身	-	-	あなたの[MP]を[(SL)D6]点回復する。但し、このスキルの使用にはGMの許可が必要である。 (フィッシング)は1シナリオに1回だけ使用可能。
レストタイム	メジャーアクション	自動成功	自身	-	-	あなたの[HP]と[MP]を[1D6]点回復する。但し、(レストタイム)は戦闘中に使用することはできない。 (レストタイム)は1シナリオに[SL+2]回だけ使用可能。

ウォーロード	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
アームズロジック	パッシブ	-	自身	-	-	取得時に、武器の種別の中から任意に一つ選択せよ。 (アームズロジック:長剣)のように記述し、選択した種別によって別のスキルとして扱う。 その種別の武器を使用した[武器攻撃]の[命中判定]にダイスを1個追加する。 (アームズロジック)のSLは2レベル以上にできない。
ウォークライ	メジャーアクション	自動成功	範囲(選択)	至近	6	対象の[武器攻撃]のダメージを+ $[SL \times 3]$ する。この効果は1シーンの間、持続する。
オーヴァドライブ	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが(パーサーク)を使用した場合、[武器攻撃]の[命中判定]にダイスを1個追加する。 (オーヴァドライブ)を取得するには、(パーサーク)を取得していなくてはならない。 (オーヴァドライブ)のSLは2レベル以上にできない。
オンスロート	メジャーアクション	命中判定	本文参照	本文参照	10	このスキルは[スクウェア戦闘]専用のスキルである。[白兵攻撃]を行う。 この[白兵攻撃]の対象は、あなたのいるスクウェアと、隣接する4つのスクウェアにいるキャラクターから任意に選択すること。複数のキャラクターを対象にしても良い。1シナリオに[SL]回だけ使用可能。
クロススラッシュ	メジャーアクション	命中判定	単体	武器	11	対象に武器攻撃を2回行う。それぞれの攻撃の処理は別々に行うこと。 (クロススラッシュ)のSLは2レベル以上にできない。
ツインウェポン	パッシブ	-	自身	-	-	同じ種別の武器を二つ装備している場合、その二つの武器の命中修正と攻撃力を合計して攻撃できる。 2回命中判定を行うわけではないことに注意。(ツインウェポン)のSLは2レベル以上にできない。
ディフェンスライン	リアクション	命中判定	自身	-	5	あなたは[武器攻撃]に対するリアクションを、[命中判定]で行うことができる。 (ディフェンスライン)を取得するには(ツインウェポン)を取得し、武器を二つ装備していなければならない。 (ディフェンスライン)のSLは2レベル以上にできない。
デスペラード	セットアッププロセス	自動成功	自身	-	9	シーン終了まで、あなたが行う[武器攻撃]のダメージを+ $[SL \times 4]$ する。但し、シーン終了まであなたの[物理防御力]は0となる。この効果の解除には[マイナーアクション]が必要となる。
パーフェクトボディ	本文参照	自動成功	自身	-	4	[バッドステータス]を受けた直後に使用を宣言すること。受けたバッドステータスを全て無効にできる。 1シナリオに[SL]回だけ使用可能。(パーフェクトボディ)を取得するには(エンラージリミット)を取得していなければならない。(パーフェクトボディ)は特別に[重圧]を受けていても使用できる。
ハイパーゲイン	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[武器攻撃]のダメージを+ [筋力]する。(ハイパーゲイン)を取得するには(スマッシュ)を取得していなければならない。(ハイパーゲイン)のSLは2レベル以上にできない。
ハイボルテージ	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが(パッシュ)を使用した際、あなたが与えるダメージを、さらに+ $[SL \times 3]$ する。 (ハイボルテージ)を取得するには(パッシュ)を取得していなければならない。
ビルドアップフォース	メジャーアクション	自動成功	自身	-	10	あなたが次に行う[武器攻撃]のダメージを+10する。このスキルの効果は1シーンの間か、あなたが[武器攻撃]を行うまで重複させることができる。1シナリオに[SL]回だけ使用可能。
ファイティンググロウ	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[武器攻撃]の[命中判定]の達成値を+4する。 (ファイティンググロウ)のSLは2レベル以上にできない。
ファストセット	マイナーアクション	自動成功	自身	-	6	このスキルを使用することで、あなたは即座に「タイミング:マイナーアクション」のスキルを二つ使用することができる。コストは通常通り消費すること。但し、このときにマイナーアクションを複数回行うスキルを使用することはできず、同じスキルを連続して使用することもできない。 (ファストセット)のSLは2レベル以上にできない。
ブラッドヒート	マイナーアクション	自動成功	自身	-	-	あなたは $[SL \times 5]$ 点以下の任意の[HP]を消費すること。 その[メインプロセス]で行う[武器攻撃]のダメージを+ [消費した[HP] + 5]する。 なお、必ず1点以上[HP]を消費すること。また、[HP]が0以下になるように消費することもできない。
フルスイング	マイナーアクション	自動成功	自身	-	7	その[メインプロセス]中にあなたが行う[白兵攻撃]のダメージロールでは、使用した武器一つの[攻撃力]を2倍して扱う。1シナリオに[SL]回だけ使用可能。
ブレイクダウン	マイナーアクション	自動成功	自身	-	6	その[メインプロセス]中に行う[白兵攻撃]のダメージロールでは、攻撃対象の[物理防御力]を- $[SL \times 5]$ ([物理防御力]の最低は0である)する。

ナイト	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
アサルトダッシュ	メジャーアクション	命中判定	本文参照	本文参照	10	このスキルは[スクウェア戦闘]専用のスキルである。[武器攻撃]を行う。 対象はあなたのいる場所から、3スクウェア以内の指定したスクウェアまでの射線上に存在するキャラクターから選ぶこと。複数のキャラクターを対象にしてもよい。[騎乗状態]でのみ使用できる。 1シナリオに[SL]回だけ使用可能。
アラウンドカバー	ダメージロールの直前	自動成功	本文参照	本文参照	6	あなたのいるエンゲージ内で発生した1回の[ダメージロール]の対象をあなたに変更して適用できる。 これは「範囲」や「範囲(選択)」の複数のキャラクターを対象にしたものにも使用でき、 「対象:単体」としてあなた一人がダメージを受ける。1シナリオに[SL]回だけ使用可能。
インヴァルネラブル	ダメージロールの直後	自動成功	自身	-	-	あなたの受けた[HPダメージ]を0にし、そのダメージと共に受けた全ての[バッドステータス]を無効にする。 1シナリオに1回だけ使用可能。(インヴァルネラブル)のSLは2レベル以上にできない。
ウェポンエキスパート	パッシブ	-	自身	-	-	取得時に、武器の種別の中から任意に一つ選択せよ。(ウェポンエキスパート:長剣)のように記述し、 選択した種別によって別のスキルとして扱う。その種別の武器を使用したあなたの[武器攻撃]の ダメージは、常に+[2D6]される。(ウェポンエキスパート)のSLは2レベル以上にできない。
グラディエイト	パッシブ	-	自身	-	-	装備している[命中判定]が0未満の武器の[命中修正]を+3する。 但し、修正後の[命中修正]の最大値は0である。(グラディエイト)のSLは2レベル以上にできない。
グランディア	セットアッププロセス	自動成功	自身	-	7	そのラウンド終了まで、あなたの[武器攻撃]のダメージを+[SL×3]する。
スティールクラッド	パッシブ	-	自身	-	-	(アイアンクラッド)を、[物理ダメージ]だけではなく[魔法ダメージ]にも使用できるようになる。 (スティールクラッド)を取得するには(アイアンクラッド)を取得していなければならない。 (スティールクラッド)のSLは2レベル以上にできない。
ハイパーシールド	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが装備している「種別:盾」の防御力を、あなたの[魔法防御力]に加えることができる。 (ハイパーシールド)のSLは2レベル以上にできない。
パワーアーム	パッシブ	-	自身	-	-	「種別:両手剣、斧、打撃、槍」の武器で、「装備部位:両手」のものを「装備部位:片手」として装備できる。 (パワーアーム)のSLは2レベル以上にできない。
ファイナルガード	パッシブ	-	自身	-	-	あなたの[物理防御力]と[魔法防御力]を+5する。(ファイナルガード)を取得するには(オートガード)を 取得していなければならない。(ファイナルガード)のSLは2レベル以上にできない。
ブーストダッシュ	マイナーアクション	自動成功	自身	-	4	あなたは[マイナーアクション]で移動を行うことができる。この移動でエンゲージから[離脱]することもできる。 このスキルはあなたが[騎乗状態]の時のみ使用可能。(ブーストダッシュ)のSLは2レベル以上にできない。
フォートレス	マイナーアクション	自動成功	自身	-	5	シーン終了まで、あなたの[物理防御力]と[魔法防御力]を+[SL×4]する。 但し、あなたが行う[武器攻撃]および[魔法攻撃]のダメージロールのダイスが1個減少する。 この効果は(フォートレス)を解除するまで持続する。 (フォートレス)の解除には[マイナーアクション]を必要とする。
ブレイクスラッシュ	マイナーアクション	自動成功	自身	-	10	その[メインプロセス]で行う[武器攻撃]に対して、対象はスキルによって[HPダメージ]を 軽減することができない。(ブレイクスラッシュ)のSLは2レベル以上にできない。
マイティスラッシュ	メジャーアクション	命中判定	単体	武器	6	対象に[武器攻撃]を行う。この[武器攻撃]のダメージを+[3D6]する。 (マイティスラッシュ)のSLは2レベル以上にできない。
ライディング	パッシブ	-	自身	-	-	[騎乗状態]の時、あなたの[行動値]を+[SL×2]する。 この修正により、[移動力]も上昇するので注意すること。
ラッシュ	メジャーアクション	命中判定	単体	至近	6	対象に[白兵攻撃]を行う。この時のダメージを+[移動力]する。 (ラッシュ)はあなたが[騎乗状態]の時のみ使用可能。(ラッシュ)のSLは2レベル以上にできない。
レッドラグ	本文参照	自動成功	自身	-	5	(プロヴォック)と同時に使用する。(プロヴォック)の[精神]判定のダイスを2個追加する。 (レッドラグ)を取得するには(プロヴォック)を取得していなければならない。 (レッドラグ)のSLは2レベル以上にできない。

プリースト	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
ヴィジティション	ダメージロールの直前	魔術	単体	20m	12	あなた以外の対象が行うダメージロールに $+[SL \times 4]$ の修正を与える。但し、効果があるのはダメージを受ける対象が「種別:アンデッド、妖魔、魔族」のエネミーだった場合のみである。
キャストフォース	メジャーアクション	魔術	単体	至近	10	対象を視界内の $[SL \times 20]$ m離れたところに移動させる。[エンゲージ]から離脱させることもできる。但し、この効果を望まないキャラクターは対象にできない。 (キャストフォース)を取得するには(ブリンク)を取得していなければならない。
キュアオール	メジャーアクション	魔術	単体	20m	12	対象の[バッドステータス]を全て回復させる。(キュアオール)を取得するには(キュア)を取得していなければならない。(キュアオール)のSLは2レベル以上にできない。
グッドラック	本文参照	自動成功	本文参照	20m	8	エネミーからドロップ品を決定するダイスを振る前に使用する。そのダイスロールの結果を+2する。 (グッドラック)のSLは2レベル以上にできない。 (グッドラック)は[魔術判定]を必要とせず、宣言するだけで効果を発揮する。
サンクチュアリ	マイナーアクション	自動成功	本文参照	本文参照	10	このスキルは[スクウェア戦闘]専用のスキルである。この[メインプロセス]で使用する[魔術]の対象は、あなたのいるスクウェアと、隣接する4つのスクウェアにいるキャラクターから任意に選択すること。複数のキャラクターを対象にしてもよい。但し、この効果はアコライトとプリーストの[魔術]のみに効果がある。 1シナリオに[SL]回だけ使用可能。
スピリチュアルウェポン	メジャーアクション	魔術	単体	20m	2	対象が行う[武器攻撃]によるダメージを+10する。この効果は1シーンの間、持続する。 1シナリオに[SL+1]回だけ使用可能。
セイントブレッシング	パッシブ	-	自身	-	-	あなたは(ブレッシング)を「タイミング:セットアッププロセス」で使うことができ、セットアッププロセスで(ブレッシング)を使用しても[行動済]にならない。 (セイントブレッシング)を取得するには(ブレッシング)を取得していなければならない。 (セイントブレッシング)のSLは2レベル以上にできない。
ディヴァインライト	メジャーアクション	魔術	単体	20m	10	対象に $[(7+SL)D6]$ の<光>属性の[魔法ダメージ]与える。対象が「種別:アンデッド、妖魔、魔族」のエネミーであった場合、ダメージをさらに+2D6する。
ハイプロテクション	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが使用する(プロテクション)の効果を $+[5+SL \times 3]$ する。 (ハイプロテクション)を取得するには(プロテクション)を取得していなければならない。
パトロナイズ	本文参照	魔術	本文参照	20m	20	対象が[武器攻撃]の[命中判定]またはダメージを与える[魔術判定]を行った直後に使用する。その達成値を難易度として[魔術判定]を行い、成功すれば攻撃を失敗にすることができる。 1ラウンドに1回まで使用可能。(パトロナイズ)のSLは2レベル以上にできない。
バリア	メジャーアクション	魔術	単体	20m	6	対象の[物理防御力]と[魔法防御力]を $[SL \times 3]$ する。この効果は1シーンの間、持続する。
パリペイティア	判定の直後	自動成功	単体	20m	10	対象の判定を振り直させる。1シナリオに[SL]回だけ使用可能。 (パリペイティア)は[魔術判定]を必要とせず、宣言するだけで効果を発揮する。
ヒールプラス	マイナーアクション	自動成功	自身	-	10	その[メインプロセス]で使用する(ヒール)の回復する値を $+[SL \times 5]$ する。 (ヒールプラス)は[魔術判定]を必要とせず、宣言するだけで効果を発揮する。
マンテレット	メジャーアクション	魔術	単体	20m	15	対象が受ける[HPダメージ]を20点減少させる。この効果は1シーンの間、対象が[HPダメージ]を軽減するまで持続する。1シナリオに[SL]回だけ使用可能。
メンタルリンク	セットアッププロセス	自動成功	単体	至近	本文参照	あなたは $[SL \times 10]$ 点以下の任意の[MP]を消費することで、対象の[MP]をあなたが消費した分だけ回復させる。但し、[MP]が0以下になるように消費することはできない。 (メンタルリンク)は[魔術判定]を必要とせず、宣言するだけで効果を発揮する。
リヴァイヴァ	メジャーアクション	魔術	単体	至近	20	[戦闘不能]の対象を回復させる。対象の[HP]が0だった場合、 $[2D6 + \text{精神}]$ まで回復させる。但し、対象は[行動済]となる。(リヴァイヴァ)を取得するには(レイズ)を取得していなければならない。 (リヴァイヴァ)のSLは2レベル以上にできない。
リデュース	ダメージロールの直前	自動成功	単体	20m	12	そのダメージロールのダイスを $[SL+1]$ 個減少させる。但し、対象は最低でも1個ダイスを振ることができる。 1ラウンドに1回まで使用可能。

パラディン	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
ウィッシュ	メジャーアクション	自動成功	自身	-	-	[MP]を[5D6 + [精神]]点回復する。1シナリオに[SL]回だけ使用可能。
エクソシズム	パッシブ	-	自身	-	-	あなたの[武器攻撃]のダメージを+[SL×5]する。 但し、この効果は「種別:アンデッド、妖魔、魔族」のエネミーのみに効果がある。
グレイスフォース	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが使用する[魔術]の効果を+[精神]する。但し、効果をダイスで求める[魔術]と、ダメージや防御力を変化させる[魔術]にのみ使用できる。《グレイスフォース》のSLは2レベル以上にできない。
コマンドスタイル	パッシブ	-	自身	-	-	ウォーリアのみが装備できる武器や、「クラス制限:ウォーリア」の防具、装身具を装備することができる。 《コマンドスタイル》のSLは2レベル以上にできない。
サンクション	マイナーアクション	自動成功	自身	-	6	その[メインプロセス]で行う[武器攻撃]のダメージを<光>属性の[魔法ダメージ]にする。 もしその[武器攻撃]の対象が「種別:アンデッド、妖魔、魔族」の場合、ダメージをさらに+10する。 《サンクション》のSLは2レベル以上にできない。
シャインストライク	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[武器攻撃]のダメージを+[精神]する。《シャインストライク》のSLは2レベル以上にできない。
ジャッジアタック	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[武器攻撃]による[命中判定]を+[SL+2]する。
ターンアンデッド	メジャーアクション	魔術	単体	20m	10	この魔術が命中し、対象があなたの[SL×5]以下のレベルの「種別:アンデッド」である場合、対象を死亡させる。
ディグニティ	メジャーアクション	精神	範囲(選択)	20m	10	対象の[精神]との対決に勝利すると、対象のあらゆる[行為判定]のダイスを1個減少する。 この効果はそのラウンドの間、持続する。《ディグニティ》のSLは2レベル以上にできない。
ネメシス	メジャーアクション	命中判定	本文参照	本文参照	12	このスキルは[スクウェア戦闘]専用のスキルである。[武器攻撃]を行う。この[武器攻撃]の対象は、あなたのいるスクウェアと、隣接する4つのスクウェアにいるキャラクターから任意に選択すること。 複数のキャラクターを対象にしても良い。この[武器攻撃]のダメージは<光>属性の[魔法ダメージ]となる。 1シナリオに[SL]回だけ使用可能。
バニッシャー	メジャーアクション	命中判定	単体	武器	10	対象に[武器攻撃]を行う。そのときのダメージに[精神基本値]を追加する。 1シナリオに[SL]回だけ使用可能。
フラッシュブリンク	パッシブ	-	自身	-	-	あなたは(ブリンク)を使用することで、エンゲージから離脱することができる。 (フラッシュブリンク)を取得するには(ブリンク)を取得していなければならない。 (フラッシュブリンク)のSLは2レベル以上にできない。
ブルヒット	マイナーアクション	自動成功	自身	-	6	その[メインプロセス]中にあなたが行う[白兵攻撃]のダメージを、+[あなたが使用した武器の重量]する。 (ブルヒット)のSLは2レベル以上にできない。
ホーリーアタック	パッシブ	-	自身	-	-	(ホーリーウェポン)を「タイミング:セットアッププロセス」「対象:自身」で使用することができ、 セットアッププロセスで(ホーリーウェポン)を使用しても[行動済]にならない。 (ホーリーアタック)を取得するには(ホーリーウェポン)を取得していなければならない。 (ホーリーアタック)のSLは2レベル以上にできない。
レギリアス	パッシブ	-	自身	-	-	[物理防御力]と[魔法防御力]を+[精神]する。《レギリアス》のSLは2レベル以上にできない。
レストレイション	パッシブ	-	自身	-	-	[クлинаッププロセス]にあなたの[HP]を10点回復させる。但し、対象が[戦闘不能]の時はこのスキルは効果を発揮しない。 (レストレイション)を取得するには(リジェネレーション)を取得していなければならない。 (レストレイション)のSLは2レベル以上にできない。
ワイドプロテクション	パッシブ	-	自身	-	-	あなたは1回のメジャーアクションに対して複数回(プロテクション)を使用できる。 但し、一回のダメージロールで同じキャラクターに複数回使用することはできない。 (ワイドプロテクション)を取得するには(プロテクション)を取得していなければならない。 (ワイドプロテクション)のSLは2レベル以上にできない。

ウィザード	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
アーマーダウン	メジャーアクション	魔術	単体	20m	12	対象の[物理防御力]を[SL×10]点減少させる。 但し、[物理防御力]の最低値は0である。この効果は1シーンの間、持続する。
アヴェンジ	リアクション	魔術	単体	本文参照	10	あなたが[武器攻撃]および[魔術]の対象となった時に使用する。[対決]に勝利すると、 即座に対象に[魔術]を一つ使用できる。コストは(アヴェンジ)と使用した[魔術]の両方を消費すること。 但し、対象から攻撃、および使用した[魔術]は自動的に命中する。 対象のダメージロールは通常通り行うこと。(アヴェンジ)のSLは2レベル以上にできない。
インフェルノ	メジャーアクション	魔術	単体	20m	12	対象に[(8+SL)D6]の<火>属性の[魔法ダメージ]を与える。(インフェルノ)を取得するには (ファイアボルト)を取得していなければならない。
カーススペル	マイナーアクション	自動成功	自身	-	10	この[メインプロセス]中にあなたが使用する[魔術]に対しては、対象は「回避判定」ではなく [幸運]判定でリアクションを行わなければならない。(カーススペル)のSLは2レベル以上にできない。
カウンタースペル	本文参照	自動成功	本文参照	20m	15	誰かが[魔術]を使用した時に使用する。 使用された[魔術]のSLが(カウンタースペル)のSL以下だった場合、その効果を打ち消す。 (カウンタースペル)は[魔術判定]を必要とせず、宣言するだけで効果を発揮する。 1ラウンドに1回まで使用可能。
クウェイク	メジャーアクション	魔術	単体	20m	12	対象に[(7+SL)D6]の<地>属性の[魔法ダメージ]を与える。また、対象は1点でも[HPダメージ]を 受けると[転倒]となる。(クウェイク)を取得するには(アースプレット)を取得していなければならない。
コキュートス	メジャーアクション	魔術	単体	20m	12	対象に[(7+SL)D6]の<水>属性の[魔法ダメージ]を与える。また、対象は1点でも[HPダメージ]を 受けると[放心]となる。(コキュートス)を取得するには(ウォータースピア)を取得していなければならない。
シャドウスフィア	メジャーアクション	魔術	範囲(選択)	20m	12	対象に[(6+SL)D6]の<闇>属性の[魔法ダメージ]を与える。 また、対象は1点でも[HPダメージ]を受けると[重圧]となる。
スナッチ	メジャーアクション	魔術	単体	20m	12	対象を[隠密状態]にする。この効果は対象がメジャーアクションを行うか、シーンが終了するまで、 持続する。このスキルは、対象と敵がエンゲージしていても対象を[隠密状態]にすることができる。 (スナッチ)のSLは2レベル以上にできない。
セレスチャルスター	メジャーアクション	魔術	範囲(選択)	20m	12	対象に[(6+SL)D6]の<光>属性の[魔法ダメージ]を与える。ダメージロールでは、 対象の[魔法防御力]を-5する。但し、[魔法防御力]の最低値は0である。
ダークウェポン	メジャーアクション	魔術	単体	20m	10	対象が行う[武器攻撃]によるダメージを<闇>属性の[魔法ダメージ]に変更し、さらにその[武器攻撃]の 対象の[回避判定]のダイスを1個減少する。この効果は1シーンの間、持続する。 (ダークウェポン)のSLは2レベル以上にできない。
チャージマジック	マイナーアクション	自動成功	自身	-	15	この[メインプロセス]中にあなたが使用する[魔術]の[魔法ダメージ]を+10する。 [魔法ダメージ]を与えない[魔術]には効果はない。(チャージマジック)のSLは2レベル以上にできない。
テンペスト	メジャーアクション	魔術	単体	20m	12	対象に[(7+SL)D6]の<風>属性の[魔法ダメージ]を与える。また、この魔術の[魔術判定]にダイスを 1個追加する。(テンペスト)を取得するには(エアリアルスラッシュ)を取得していなければならない。
ブライトウェポン	メジャーアクション	魔術	単体	20m	10	対象が行う[武器攻撃]によるダメージを<光>属性の[魔法ダメージ]に変更し、さらに[命中判定]のダイスを 1個追加する。この効果は1シーンの間、持続する。(ブライトウェポン)のSLは2レベル以上にできない。
ブラインドフォールド	メジャーアクション	魔術	単体	20m	12	あなたの[魔術判定]と対象の[精神]で[対決]を行う。この対決に勝利した場合、対象が行う[命中判定]の ダイスが1個減少する。この効果は1シーンの間、持続する。 (ブラインドフォールド)のSLは2レベル以上にできない。
ホロコースト	メジャーアクション	魔術	本文参照	本文参照	17	このスキルは[スクウェア戦闘]専用のスキルである。シーン内からスクウェアを一つ選択し、 そのスクウェアと隣接する4つのスクウェアにいるキャラクターから任意に選択すること。 複数のキャラクターを対象にしても良い。対象に[(5+SL)D6]の属性のない[魔法ダメージ]を与える。
マジックウェポン	メジャーアクション	魔術	単体	20m	12	対象が行う[武器攻撃]のダメージを属性のない[魔法ダメージ]とし、さらに+5する。 この効果は1シーンの間、持続する。(マジックウェポン)のSLは2レベル以上にできない。

ソーサラー	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
アンプリフィケーション	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが与える[魔法ダメージ]を+ $[SL \times 4]$ する。(アンプリフィケーション)を取得するには(センスマジック)を取得していなければならない。
ヴォイドマジック	メジャーアクション	魔術	本文参照	20m	13	「条件:エンチャント型」のトラップを解除する。GMは判定に目標値を設定してもよい。(ヴォイドマジック)を取得するには(マジックロック)を取得していなければならない。(ヴォイドマジック)のSLは2レベル以上にできない。
エイミングフォージ	本文参照	自動成功	自身	-	10	[魔術判定]の直前に使用する。その[魔術判定]のダイスを2個追加する。1シナリオに[SL]回だけ使用可能。(エイミングフォージ)を取得するには(コンセントレーション)を取得していなければならない。
クラッシュバリア	マイナーアクション	自動成功	自身	-	12	その[メインプロセス]で使用する[魔術]の対象は、ダメージロールの際に[魔法防御力]を0とみなす。但し、使用する[魔術]はメイジのスキルでなくてはならない。(クラッシュバリア)のSLは2レベル以上にできない。
コンデンス	メジャーアクション	自動成功	自身	-	14	あなたが与える[魔法ダメージ]を+10する。この効果は1シーンの間、持続する。(コンデンス)のSLは2レベル以上にできない。
コンバート	ダメージロールの直後	自動成功	自身	-	-	あなたが受けた[魔法ダメージ]による[HPダメージ]と同じだけ、あなたの[MP]を回復させる。ダメージ自体を打ち消すわけではないので注意すること。1シナリオに1回だけ使用可能。(コンバート)のSLは2レベル以上にできない。
シフトエナジー	セットアッププロセス	自動成功	自身	-	-	あなたは $[SL \times 10]$ 点以下の任意の[HP]を消費する。消費した[HP]と同じ点だけ、あなたの[MP]が回復する。但し、[HP]が0以下になるように消費することはできない。1シナリオに[SL]回だけ使用可能。
ストームソーサリー	マイナーアクション	自動成功	自身	-	13	このスキルは[スクウェア戦闘]専用のスキルである。その[メインプロセス]で使用するダメージを与える[魔術]の対象は、あなたから2スクウェア以内の任意のキャラクターから選択することができる。複数のキャラクターを対象にしても良い。(ストームソーサリー)のSLは2レベル以上にできない。
ダブルキャスト	メジャーアクション	本文参照	本文参照	本文参照	15	同一の対象に「タイミング:メジャーアクション」の[魔術]を二つ、同時に使用することができる。但し、この時に(ダブルキャスト)は使用できない。それぞれの処理は別途に行い、コストもそれぞれ消費すること。1シナリオに[SL]回だけ使用可能。
チートマジック	マイナーアクション	自動成功	自身	-	8	その[メインプロセス]で使用する[魔術]に対する対象の[回避判定]のダイスを1個減少させる。(チートマジック)のSLは2レベル以上にできない。
ディスペル	メジャーアクション	魔術	単体	20m	15	対象が受けている、持続している[魔術]全てを即座に打ち消す。(ディスペル)のSLは2レベル以上にできない。
ファストドロウ	マイナーアクション	自動成功	自身	-	12	その[メインプロセス]で使用する[魔術]の対象を $[SL + 1]$ 体に変更する。但し、[メインプロセス]で使用する[魔術]は「対象:単体」でなければならない。
ブーストフォース	マイナーアクション	自動成功	自身	-	本文参照	あなたは任意の[MP]を消費する。消費した[MP]10点につき、その[メインプロセス]中に行う[魔術]のダメージを+1D6する。但し、[MP]が0以下になるように消費することはできない。1シナリオに[SL]回だけ使用可能。
マテリアルアタック	マイナーアクション	自動成功	自身	-	5	その[メインプロセス]中に行う[魔術]を属性のない[物理ダメージ]とする。[魔法ダメージ]を与える[魔術]のみに効果がある。(マテリアルアタック)のSLは2レベル以上にできない。
ランニングセット	マイナーアクション	自動成功	自身	-	6	このスキルを使用することで、あなたは即座に「タイミング:マイナーアクション」のスキルを二つ使用することができる。コストは通常通り消費すること。但し、この時に複数回[マイナーアクション]を行うスキルを使用することはできず、同じスキルを連続して使用することもできない。(ランニングセット)のSLは2レベル以上にできない。
リミットブレイク	マイナーアクション	自動成功	自身	-	14	その[メインプロセス]中に行う[魔術]のSLを+2する。この修正によりSLは、5レベルを超えてもよい。但し、使用回数がSLによって決定されている場合、そのスキルの使用回数の制限が増えることはない。1シナリオに[SL]回だけ使用可能。
レインボーカラー	メジャーアクション	魔術	単体	20m	8	(レインボーカラー)使用時に<地><水><火><風><光><闇>の中から一つ属性を選択する。対象の属性を指定した属性に変更する。この効果は1シーンの間、持続する。(レインボーカラー)のSLは2レベル以上にできない。

エクスプローラー	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
アンチトラップ	セットアッププロセス	感知	本文参照	至近	5	[セットアッププロセス]に[トラップ感知]を行うことができ、[トラップ感知]を行っても[行動済]にならない。 (アンチトラップ)のSLは2レベル以上にできない。
インテュイション	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う、あらゆる[感知]判定にダイスを1個追加する。 (インテュイション)のSLは2レベル以上にできない。
ヴォーパルアーツ	パッシブ	-	自身	-	-	「種別:短剣」の武器による[武器攻撃]のダメージを+ $[SL \times 3]$ する。
クイックムーブ	パッシブ	-	自身	-	-	[行動値]を+ $[SL \times 2]$ する。
ゲイルスラッシュ	マイナーアクション	自動成功	自身	-	7	その[メインプロセス]で行う[武器攻撃]の対象を「対象:範囲(選択)」に変更する。 (ゲイルスラッシュ)のSLは2レベル以上にできない。
サポートストライク	判定の直前	自動成功	単体	20m	8	対象が何らかの判定をする直前に宣言する。直後に行われる判定のダイスを1個追加する。 1シナリオに[SL]回だけ使用可能。
シャドウハイド	リアクション	回避判定	自身	-	10	[回避判定]を行う。対決に勝利した場合、その攻撃を無効とした上で、あなたは[メジャーアクション]を1回行うことができる。[マイナーアクション]は行えないので注意すること。 (シャドウハイド)のSLは2レベル以上にできない。
タイムマジック	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行う[トラップ解除]の達成値を+ $[SL \times 2]$ する。
ダッシュアタック	マイナーアクション	自動成功	自身	-	5	このスキルを使用することで、あなたは[移動]してから「タイミング:マイナーアクション」のスキル一つを同時に行える。但し、[エンゲージ]からの離脱は行えず、連続して(ダッシュアタック)を使用することはできない。 (ダッシュアタック)のSLは2レベル以上にできない。
ツインフェンサー	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが(アンビデクスタリティ)の効果を受けている時、命中判定のダイスを1個追加する。 (ツインフェンサー)を取得するには(アンビデクスタリティ)を取得していなければならない。 (ツインフェンサー)のSLは2レベル以上にできない。
ディテクト	本文参照	自動成功	自身	-	8	あなたが[回避判定]を行う際に使用する。[回避判定]のダイスを1個追加する。 (ディテクト)を使用するためには[未行動]でなければならない、(ディテクト)使用後にあなたは[行動済]となる。(ディテクト)のSLは2レベル以上にできない。
デスゲイル	ダメージロールの直前	自動成功	本文参照	-	10	あなたが行う[武器攻撃]のダメージを+ [行動値] する。1シナリオに[SL]回だけ使用可能。 (デスゲイル)を取得するには(サブライザル)を取得していなければならない。
トップスピード	セットアッププロセス	自動成功	自身	-	15	あなたは即座に[マイナーアクション]と[メジャーアクション]を一回ずつ行うことができ、しかも[行動済]にならない。もし複数のキャラクターが[セットアッププロセス]に行動した場合、[行動値]の高いキャラクターから順番に行動すること。1シナリオに[SL]回だけ使用可能。
ピンポイントアタック	マイナーアクション	命中判定	単体	武器	10	その[メインプロセス]で行う[武器攻撃]のダメージロールでは、ダメージロールの対象の[物理防御力]を0とみなす。但し、[武器攻撃]には「種別:短剣」の武器を使用する必要がある。 (ピンポイントアタック)のSLは2レベル以上にできない。
ブーメランショット	メジャーアクション	命中判定	単体	武器	8	「種別:弓、銃、魔導銃」以外の武器を使用した[射撃攻撃]を行った時、この[射撃攻撃]のダメージロールに $[SL \times 4]$ を追加する。さらに、使用した武器はあなたの手に戻り、装備した状態となる。
ブラインドスポット	本文参照	自動成功	自身	-	10	(フェイント)と同時に使用する。その(フェイント)による[武器攻撃]は、[不意打ち]として扱う。 1シナリオに[SL]回だけ使用可能。 (ブラインドスポット)を取得するには(フェイント)を取得していなければならない。
フリッカースラッシュ	メジャーアクション	命中判定	本文参照	本文参照	12	このスキルは[スクウェア戦闘]専用のスキルである。[隠密状態]の時のみ使用可能。 [武器攻撃]を行う。この[武器攻撃]の対象は、あなたから2スクウェア以内の距離にいるキャラクターから任意に選択する。複数のキャラクターを対象にしても良い。 (フリッカースラッシュ)のSLは2レベル以上にできない。

スカウト	タイミング	判定	対象	射程	コスト	効果
アキュレイト	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが行うあらゆる[器用]判定のダイスを1個追加する。(アキュレイト)のSLは2レベル以上にできない。
インセンサブル	パッシブ	-	自身	-	-	あなたは敵と同じエンゲージにいても[隠密状態]になる事ができる。 (インセンサブル)を取得するには(シャドウストーク)を取得していなければならない。 (インセンサブル)のSLは2レベル以上にできない。
インターフィアレンス	本文参照	器用	本文参照	本文参照	15	シーンに登場しているキャラクター人の[回避判定]の代わりに判定する。攻撃やスキルの判定との[対決]に勝利すれば、そのキャラクターの[回避判定]が勝利したことにすることができる。 1ラウンドに1回だけ使用可能。(インターフィアレンス)のSLは2レベル以上にできない。
エイミングショット	セットアッププロセス	自動成功	自身	-	10	次に行う[射撃攻撃]の[命中判定]のダイスを1個追加する。この効果はそのラウンドの間か、あなたが[射撃攻撃]をするまで持続する。(エイミングショット)のSLは2レベル以上にできない。
カッティングプラン	マイナーアクション	自動成功	自身	-	8	その[メインプロセス]で行う[武器攻撃]に対して、対象はスキルによって[HPダメージ]を軽減することができない。(カッティングプラン)を取得するには(トリックアタック)を取得していなければならない。 (カッティングプラン)のSLは2レベル以上にできない。
スピリットブレイク	メジャーアクション	命中判定	単体	武器	12	あなたが[隠密状態]で行う[武器攻撃]で、ダメージを1点でも与えた場合、対象に[重圧][マヒ]を与える。 (スピリットブレイク)のSLは2レベル以上にできない。
スリップ	判定の直前	自動成功	単体	20m	10	そのシーンに登場している誰かが判定をする際に使用する。 直後に行われる判定のダイスを1個減少させる。(スリップ)を使用するには[未行動]でなくてはならず、(スリップ)を使用した後にあなたは[行動済]となる。(スリップ)のSLは2レベル以上にできない。
デッドリーボイズン	パッシブ	-	自身	-	-	あなたが(インベナム)を使用して与えた[毒]は、クリンナップフェイスで与える[HPダメージ]を+ [SL × 4]する。
トリックアタック	メジャーアクション	器用	単体	20m	8	対象の[感知]と[対決]を行うこと。[対決]に勝利した場合、対象に[5D6 + SL × 10]の[物理ダメージ]を与える。
ニンプルスティール	パッシブ	-	自身	-	-	(スティール)で決定するドロップ品のダイスを1個追加する。(ニンプルスティール)を取得するには(スティール)を取得していなければならない。(ニンプルスティール)のSLは2レベル以上にできない。
ハードラック	判定の直後	自動成功	自身	-	15	あなたが何らかの判定を行った直後に使用する。その判定のダイス一つの目を6に変えることができる。もしその結果6の目のダイスが二つ以上になれば、クリティカルとなる。1シナリオに[SL]回だけ使用可能。
フィールドワーク	パッシブ	-	自身	-	-	あなたの行うあらゆる[知力]判定にダイスを1個追加する。(フィールドワーク)を取得するには(ストリートワイズ)を取得していなければならない。(フィールドワーク)のSLは2レベル以上にできない。
フォーチュンヒット	パッシブ	-	自身	-	-	[武器攻撃]のダメージを+ [幸運]する。(フォーチュンヒット)のSLは2レベル以上にできない。
ホロウショット	マイナーアクション	自動成功	自身	-	6	この[メインプロセス]で行う[射撃攻撃]のダメージロールは、対象の[物理防御力]を- [SL × 5] ([物理防御力]の最低は0である)する。
マークスマン	パッシブ	-	自身	-	-	[射撃攻撃]のダメージを+ [SL × 3]する。
ライトニングショット	メジャーアクション	命中判定	本文参照	本文参照	10	このスキルは[スクウェア戦闘]専用のスキルである。[射撃攻撃]を行う。 シーン内から任意のスクウェアを一つ選択する。あなたが選択したスクウェアの射線上にいるキャラクターから任意のキャラクターを対象とする。複数のキャラクターを対象にしても良い。 1シナリオに[SL]回だけ使用可能。
レストリクトアタック	マイナーアクション	自動成功	自身	-	8	その[メインプロセス]で行う(トリックアタック)のダメージを属性のない[魔法ダメージ]に変更する。 さらに、1点でも[HPダメージ]を与えた場合、任意の[バッドステータス]一つを与えることができる。 (レストリクトアタック)のSLは2レベル以上にできない。